Vorschau



Hier nur einige der Highlights aus ZONG 08/91 ...

- Ausführliches Interview mit Klaus Peters
- Großer Vergleichstest der besten Denkspiele
- Testberichte: Ninja, Tail of Beta Lyrae, Player's Dream I
- Neue PD-Disketten: Die dunkle Macht II, neue Erotik-PD's und vieles mehr ...
- Tips zu Ungriagh I, S.O.S. Mangan, Komplettlösung TIME
- Ausführlicher Kurs über PM-Grafik
- Software: Listingprinter, Listings im Atari-Zeichensatz auf dem Drucker ausgeben.
- Kompletter Levelsatz zu Mario's Desert World

ZONG 08/91 ist ab 1.8.1991 erhältlich!

Wettbewerbe

Hiermit begrüßen wir Euch zu unserer neuen Aktion "Abonnenten werben Abonnenten". Eure Aufgabe ist einfach: Als erstes müßt Ihr selbst ZONG-Abonnent sein. Ist dies der Fall, könnt Ihr auch schon mitmachen. Ihr sollt versuchen, auch andere XL/XE User von ZONG zu überzeugen. Ist dies geschehen, sendet Ihr deren Abo-Bestellung zusammen mit Eurer Adresse ein und erhaltet, je nach Anzahl der Abonnenten (klar, Ihr könnt auch mehrere auf einmal einsenden!), folgendes:



1 Abo: 1 PD-Diskette nach Wahl
2 Abos: 1 VP-Spiel nach Wahl
3 Abos: Warengutschein für DM 30,--
4 Abos: Warengutschein für DM 50,--

Wie schon gesagt, um den Preis für vier Abos zu erhalten, müßt Ihr uns gleichzeitig vier Abo-Bestellungen zusenden. Klar ist, daß Ihr zusätzlich noch den üblichen Griff in die Wühlkiste bekommt.

Doch auch der neue Abonnent soll nicht leer ausgehen: Er erhält, neben dem ebenfalls üblichen Griff in die Wühlkiste, auch jeweils noch eine PD-Diskette nach Wahl umsonst!

Der Wettbewerb läuft ab sofort, Ihr könnt also schon mal loslegen! Ein Einsendeschluß wird später festgelegt, er wird aber mindestens einen Monat vorher bekanntgegeben!

So, jetzt können wir Euch nur noch viel Glück wünschen ...



7/91 3. Jahrgang 8,--

Climp & Jump Games
- 10 Spiele im Vergleich

ABBUC e.V.
- Interview mit Wolfgang Burger

Adventureprogrammierung
- Neue Serie

Software:
- Mad Games
- My Little Diary
- Vektor Demos, Musikbonus
- Dark Caverns, Thundermaze

Mit Programmdiskette

Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Ezcan

Redaktion: K. Ezcan (KE)
M. Becker (MB)

Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)
A. & M. Volpini (AV)

Anzeigen: 1/1 Seite DM 150,--
1/2 Seite DM 80,--

Auflage: 300 Exemplare

Vertrieb: KE-SOFT, Maintal

Anschrift: ZONG, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel. 06181/87539

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Beiträge werden gerne entgegengenommen, wenn frei von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung. Für unverlangt eingesandte Beiträge: Keine Haftung. Honorar wird von der Redaktion festgelegt (nach Art und Qualität). Keine Gewähr für Richtigkeit aller Veröffentlichungen.

Erscheinungsweise

ZONG erscheint monatlich je zum 1. des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabo DM 84,-- (12 Ausgaben). Jeder neue Abonnent erhält einen Titel aus der Wühlkiste nach freier Wahl:

Kass.: Act.Biker, Collapse, Denk-Mit, Desp.Rider, Dizzy Dize, Ghostbusters, Gunlaw, Hangman, Matta Blatta, Mr.Dig, Robot Kn., Sidewinder, Sill.War., St.&Capitals, System 8. Disk: Vok.Trainer Span., E. Sup.Soccer, Kidwriter, Scape Ghost



Impressum 02	Internes	Climb & Jump Games
Wühlkiste 02		
Vorwort 04		
News 04		
Kontaktadressen 39		
Vorschau 40		
Wettbewerbe 40		
Interview mit Wolfgang Burger .. 08	Story	
Weiterentwicklung eines Progs .. 13		
Climb & Jump Games 14		
Atari Messe 1991 18		
EXCEL-Magazin 19	Tests	Seite 14
Gigablast 20		Mission
Action! Tool-Disk 20		
Barkonid 21		
Mission 22		
Zorro 23	Tips & Tricks	
The Seven Keys 24		
Gesucht/Gefunden 25		
Yogi In The Greed Monster Karte 26		
Kochbuch 27	Serien	
PD-Software 27		
Adventureprogrammierung 28		
Colorshift Animation 31	Programmierung	Seite 22
		Mad Games
Programmdiskette 33	Software	
My Little Diary 33		
Vektor Demos 33		
Dark Caverns 34		
Mad Games 35		
Thundermaze 36		
Musikbonus 37		
Leserbriefe 06	Das Forum	
Angebote 38		
Gesuche 38		
KE-SOFT 02, 25, 32, 37	Inserenten	Seite 35



Vorwort

Atari Messe, wir kommen!

Auf der diesjährigen Atari-Messe in Düsseldorf vom 23.-25.5 wird das KE-SOFT Team mit einem eigenen Stand vertreten sein. Dort wird auch das diesjährige ZONG-Treffen stattfinden. Mehr zu diesem Thema findet Ihr in diesem Heft.
Außerdem liegt allen Abonnenten dieser Ausgabe ein Newszettel bei, auf dem Ihr wieder einiges Interessamtes findet. Auf ihm findet Ihr unter anderem Fred und Mission, zwei grafisch und technisch sehr ausgefeilte Spiele, produziert und vertrieben von KE-SOFT.
Eine weitere interessante Aktion ist die Abo-Werbeaktion, die mit dieser Ausgabe anläuft.
Mächtig ist das Interview mit Wolfgang Burger, dem Vorsitzenden des ABBUC e.V. geworden. Klaus Peters wird wohl in der nächsten Ausgabe "dran" sein.
Neues haben wir diesmal aus den neuen Bundesländern erhalten. Mai-Hei-Produkte wurden gleich dreimal getestet.
Hoffentlich interessant ist für Euch auch die neue Serie "Adventure-Programmierung". Schreibt uns einfach Eure Meinung.
Den Rest seht Ihr euch am besten selbst an. Viel Spaß wünscht Euch

Euer ZONG-Team.

News

Außer bei KE-SOFT sieht es diesen Monat in Deutschland etwas mager aus. Aber die Neuheuten aus England sind nicht minder interessant ...

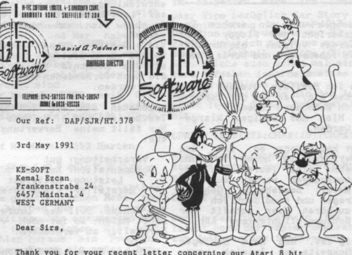
KE-SOFT

Zum Data Becker Buch "Peeks und Pokes" gibt es ab sofort eine Programmdiskette mit allen im Buch enthaltenen Listings. Diese ist für DM 5,-- erhältlich.
Gleich zwei neue Spiele präsentieren wir Euch diesmal: FRED und MISSION. Beide Spiele bestechen durch wirklich tolle Grafik- und Soundeffekte und bieten außerdem noch eine Menge Levels sowie wirklich gute Musik. Ab sofort für jeweils DM 19,80 erhältlich.
Und für alle Sammler etwas ganz besonderes: Alle ZONG-Ausgaben, die bisher als Zeitschrift erschienen sind, also alle Ausgaben ab 9/89, sind ab sofort wieder einzeln erhältlich. Der Preis für eine einzelne Ausgabe beträgt DM 8,--, ab 5 Stück je DM 7,--, ab 10 Stück je DM 6,-- und ab 15 Stück je DM 5,--. Hier hat also nun jeder die Gelegenheit, seine Sammlung zu vervollständigen.

ENGLAND

Weniger erfreuliches gibt es aus England zu berichten: Der in der letzten Ausgabe angekündigte Testbericht zu MIDIMASTER muß leider entfallen, da das Programm nicht mehr lieferbar ist. Schade drum. Auch die durch die Spiele YOGI'S GREAT ESCAPE und YOGI IN THE GREED MONSTER bekannte Firma HiTec Software brachte unangenehme Nachrichten. Auf eine schriftliche Anfrage von uns erreichte uns folgender Brief, der übersetzt nichts anderes bedeutet, als daß es von dieser Firma leider keine weiteren 8-Bit Titel mehr geben wird, da der Verkauf zu stark gesunken ist. Ebenfalls schade drum, denn HONG KONG PHOOEY wäre sicherlich interessant geworden ...

In letzter Minute erreichten uns noch ein paar Kassetten-Neuheiten, die wie so bald wie möglich ausführlich vorstellen werden. Die Titel sind: Air Rescue, Cavernia, Panic Express und Zero Wars. Wer Interesse hat, kann die Spiele schon jetzt bei KE-SOFT zum Preis von je DM 12,50 bekommen.



Our Ref: DAP/SJR/HT.378

3rd May 1991

KE-SOFT
Kemal Ezcan
Frankenstrabe 24
6457 Maintal 4
WEST GERMANY

Dear Sirs,

Thank you for your recent letter concerning our Atari 8 bit titles, a list of these is enclosed.

Our distributor for Germany is Messrs Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Telephone 021 01/6070 and all our titles may be ordered via them. I have today sent copies of our correspondence along with a letter to Rushware asking them to get in touch with you.

Regarding the future of Atari 8-Bit, my company is no longer programming Atari 8 bit as sales have dropped below an economical level, I do however thank you for your offer regarding your own titles.

Please do contact me again if you require any further information.

Yours sincerely



David A Palmer
MANAGING DIRECTOR

Enc

C.C. John Kellas - Rushware GmbH

HI-TEC SOFTWARE LIMITED. 4-5 DARMOUTH COURT.
DARMOUTH ROAD. SHEFFIELD S7 2DB
TELEPHONE: 0742-587555 FAX: 0742-580547

Leserbriefe

Im Heft 6/91 wurde ein erster Erfahrungsbericht der Floppy 2000 von Andreas Volpini abgedruckt. Dies ist lobenswert und wurde auch Zeit.

Da auch ich Besitzer dieses neuen Laufwerkes bin, las ich den Bericht natürlich besonders intensiv.
Fazit: Hier muß einiges klargestellt werden.

- Es ist keineswegs so, daß das Laufwerk kaum zu hören ist und angenehm leise läuft. Die Arbeitsbewegungen werden auf das aus Metall bestehende Gehäuse übertragen und sind deutlich und laut zu hören. Hier schafft nur eine Schaumstoffunterlage Abhilfe.
- Richtig ist, daß beim Einlegen der Rückseite der Antrieb ununterbrochen weiterläuft.
  Dies kann man nur abstellen, wenn man Disketten mit zwei Indexlöchern benutzt. Diese Disketten sind natürlich teurer.
- Beschreibung der Rückseite ist nur bei zusätzlicher Einkerbung möglich.
- Das größte Manko ist, wie schon im letzten Heft erwähnt, daß die Schreibdichte erst beim Einlesen erkannt wird.
- Bestimmt man als D1 z.B. die gute alte 1050 und als D2 die Floppy 2000, läuft, obwohl nur D1 angesprochen wurde, D2 (die 2000) munter mit. Hierzu ein Tip: Legt eine Leerdisk in die 2000 und schließt den Hebel. Dann tritt dieser Vorgang nicht auf. Oder noch einfacher: Schaltet D2 einfach aus. Ein Arbeiten mit beiden Laufwerken fällt dann natürlich aus.
- Bis jetzt kann die Floppy 2000 in keiner Weise mit der 1050 mithalten. Mein Tip: Wer noch seine 1050 besitzt, sollte diese auf alle Fälle behalten.
- Das moderne Styling verdient einfach bessere Elektronik.

Selbstverständlich treten bei Neuentwicklungen Kinderkrankheiten auf. Laut Hersteller sollen diese ja auch nach und nach beseitigt werden.
Viele Besitzer dieses neuen Laufwerkes wären bestimmt dankbar, wenn sie die Kenntnis erhielten, wann die noch vorhandenen Mängel beseitigt werden.

Ansonsten schließe ich mich dem Testbericht von A. Volpini an.
Nur fällt meine Berwertung anders aus:

Verarbeitung: gut
Dokumentation: Äußerst dürftig.
Leistung: Mittelgut
Hersteller: Klaus Peters

Zum Schluß: Soll das Laufwerk Zukunft haben, so ist noch viel vom Hersteller zu verbessern.

Peter Hesse, 3447 Meißner 1

Zong Re(d)aktion:

Wir möchten diesen Brief einfach als Gegendarstellung zu dem Testbericht stehen lassen. Hier sollte sich jeder seine eigene Meinung bilden. Vom Hersteller war jedenfalls zu erfahren, daß die Rücklaufrate inzwischen stark gesunken ist, d.h. inzwischen weit weniger Defekte auftreten, als anfangs.

An das ZONG-Team und die Leser,

ein paar Worte zu den Kritiken (PPP/User-Mag) usw.
Wir 8-Bit-Atarianer sollten froh darüber sein, daß es überhaupt noch einige wenige Leute gibt, die sich mit dem XL/XE überhaupt noch beschäftigen!
Leider gibt es immer wieder schwarze Schafe unter den Anbietern von Hard- & Software, die zu überhöhten Preisen und jeglicher Art von Vortäuschung falscher Tatsachen (Programme für XL, laufen aber nur auf 130XE) versuchen, ihre Restbestände an den Mann oder die Frau zu bringen. Wenn trotz Reklamation keine Reaktion erfolgt, sollte man sich an eine Verbraucherzentrale wenden.
Nach langem Hin- und Her habe ich ein Probeexemplar von USER-MAG bestellt (leider noch nicht erhalten), um mich selbst davon überzeugen zu können, ob Lob oder Kritik angebracht sind.
Ich selber beziehe ZONG seit 8/90 und bin angenehm von der Vielfältigkeit dieser Zeitschrift überrascht.

Manfred M. Mann, 4352 Herten

ZONG-Re(d)aktion:

Wir versuchen bei unseren Testberichten im größtmöglichen Maße objektiv zu bleiben und nur die wirklichen Kritikpunkte anzumerken und nicht aus irgendwelchen Haß- oder Rachegefühlen heraus ein Programm mieszumachen. Kommt ein gutes Programm von einem Anbieter, wird es auch gelobt. Ist es schlecht, bekommt es angemessene Kritik. Wir wollen dabei weiterhin unabhängig sein, was natürlich Schwierigkeiten mit den Anbietern mit sich bringt, da diese ihre Programme am liebsten hochgelobt sehen möchten.

Hallo ZONG-Team!

Zunächst will ich Euch zur neuen Form von ZONG gratulieren, denn das neue ZONG ist interessant und informativ wie schon lange nicht mehr. Das liegt aber wohl weniger am neuen Seitenformat, als an den neuen Rubriken, welche noch mehr Information für die 8-Bit-User enthalten. Sehr gut finde ich z.B. das Schwerpunktthema, welches den Nichtinteressierten vielleicht nur ein Gähnen entlockt, allen anderen aber eine geballte Ladung Information bietet. Gut finde ich auch, daß so ziemlich jede Werbung aus ZONG verbannt wurde und laufend Extrablätter von den Angeboten veröffentlicht werden. Das schafft doch ziemlich viel Raum in Eurer Zeitschrift.

Im folgenden habe ich noch ein paar Tips bezüglich der Story "Weiterentwicklung eines Programmes": Den Sinn des Druckens von 72 Leerzeilen kann ich nicht so recht verstehen, deshalb einige Tips von mir, welche auch schon mal sinnvollere Aufgaben innerhalb eines Programmes erfüllen können:
Im Atari-Basic kann man den Auswurf einer leeren Seite bewerkstelligen mit:

```
LPRINT CHR$(27);CHR$(25);CHR$(82)
```

Einen Blattvorschub bis zum Anfang der nächsten Seite erreicht man mit:

```
LPRINT CHR$(12)
```

Und in dem Zusammenhang ist vielleicht noch der Papierrücktransport zum Seitenanfang interessant:

```
LPRINT CHR$(12);CHR$(12)
```

Euer Kochbuch hat mir diesmal auch ganz gut gefallen, denn die Mentalität der Deutschen (eine dicke sämige Sauce gehört immer noch auf den Tisch) ist inzwischen dermaßen veraltet, daß man mal mit Genugtuung Eure Anregungen aufgegriffen hat. Leider verlassen die Deutschen alte ausgetretene Wege nur höchst ungern (und seien sie noch so schlecht). Eine Mentalität, die von Starrsinn und Scheuklappendenken zeugt. Aber macht Ihr ruhig weiter so wie bisher, Ihr werdet immer besser.

Martin Timmermann, 5276 Wiehl 1

Zong-Re(d)aktion:

Vielen Dank für das viele Lob. So etwas tut immer gut. Allerdings geht es nicht immer ohne Werbung, da die Zeitschrift ja auch von etwas leben muß.
Dein Tip zur Weiterentwicklung hat den Nachteil, daß die Steuerzeichen nicht zu jedem Drucker passen und eine Anpassung zu umfangreich wäre.

Interview mit Wolfgang Burger

Wie schon in der letzten Ausgabe angekündigt, bringen wir Euch diesmal ein ausführliches Interview mit dem ABBUC-Vorsitzenden Wolfgang Burger. Ein Bericht über die Hobbytronic dieses Jahres würde wenig bringen, da der einzige Stand für unseren Rechner der ABBUC-Stand war. Das Interview behandelt also auch die Messeneuheiten. Nun aber los:

KE-SOFT: Du bist also der Vorstand des ABBUC?

BURGER: Ja, der erste Vorsitzende.

KE-SOFT: Erklärst Du uns mal, was der ABBUC überhaupt ist?

BURGER: Der ABBUC ist der "Atari, Bit Byter User Club", ein eingetragener Verein, der sich grundsätzlich nur mit Atari-Rechnern der älteren Generation, also 8-Bit Rechnern beschäftigt. Wir verstehen uns als Organisation, die Informationen sammelt und an die Mitglieder weitergibt. Wir versuchen, gute Programmierer zu bekommen, die Lehrgänge oder Kurse abhalten können. Wir versuchen, Regionaltreffen zu organisieren, damit Leute, die in unmittelbarer Nähe zusammen wohnen, sich mal treffen und einen Informations- oder Gedankenaustausch machen. Wir haben da auch schon einige gute Beispiele. Gestern war z.B. eine Gruppe aus Stuttgart hier. Die haben eine Realtimeclock für den Atari entwickelt. Das Ding wird mit Centronics-Interface fertig aufgebaut ca. DM 35,-- kosten und wird hinten an den Bus angesteckt. Da es ja immer noch Leute gibt, die meinen, das wäre zu teuer, wird das natürlich auch als Bauplan erhältlich sein, damit die sich diese Teile selber bauen können.

KE-SOFT: Wenn Du schon beim Messethema bist: Was gibt es sonst neues?

BURGER: Die weiteren Highlights hier am Stand sind die 3,5" Floppy. Den Controller hat Erhard Pütz gebaut. Sie ist für DM 250,-- bei ihm erhältlich. Damit ist es möglich, bis zu vier Laufwerke 3,5" 1,4MB zu fahren. Wir haben dafür das MY-DOS angepaßt, so daß es 720KB problemlos auf diesen Laufwerken fährt. Das MYDOS ist übrigens Public Domain. Natürlich ist das Laufwerk auch soweit kompatibel, daß man damit auch eine DOS 2.5 oder BIBODOS-Diskette machen kann. Martin Reitershan ist dabei, das Turbo-DOS für dieses Laufwerk anzupassen, um eventuell auch die 1,4MB voll damit verwalten zu können.
Natürlich gibt es die neue Hobbytronic-Demo, diesmal doppelseitig, internationale Zusammenarbeit. Die Vorderseite ist von Benjy und Peter Sabbath gestaltet worden, auf der Rückseite ist eine Demo aus den Niederlanden, von Frankenstein, der wird wohl als Programmierername auch bekannt sein. Weiterhin von einer polnischen Gruppe "Our 5oft", so nennen die sich, und noch eine Demo von Karl Pelzer.
Außerdem haben wir einen Public-Domain Macro-Assembler in der PD. Der wird mit Anleitungsheft herausgegeben, der Programmierer ist Thorsten Karwoth. Jetzt muß ich erst mal 'n Schluck Kaffee nehmen.

KE-SOFT: Du hast gerade von Auslandsmitgliedern gesprochen. Wie sieht es da Anzahlmäßig aus?

BURGER: Im Ausland haben wir ungefähr 180 Mitglieder, der überwiegende Teil aus den Niederlanden, aber auch Belgien, Luxemburg, Schweiz, Österreich, Tschechoslowakei, Ungarn, dann ein Teil natürlich aus den Staaten, in Kanada einer, in Neuseeland und sogar auf den Bahamas einer.

KE-SOFT: Und in den neuen Bundesländern?

BURGER: Der Zustrom aus den neuen Bundesländern ist nicht so groß, wie erwartet. In letzter Zeit haben wir mehr Neuanmeldungen aus den alten Bundesländern. Ich glaube das liegt aber auch daran, daß die Leute, die ihre Anlage verkaufen, immer den ABBUC weiterempfehlen, und daß die sogenannten Anfänger dann gleich wieder in den ABBUC einsteigen.
Der Anteil aus den neuen Bundesländern ist aber auch nicht zu verachten, ich schätze den so auf ungefähr 150 Leute.

KE-SOFT: Und die Gesamtanzahl?

BURGER: Gesamtanzahl der Mitglieder momentan ... (Schaut auf den Computerbildschirm hinter ihm) 817.

KE-SOFT: Was für verschiedene Abteilungen habt ihr?

BURGER: Abteilungen haben wir eigentlich nicht, sondern nur Mitarbeiter, die sich mit bestimmten Wissensgebieten beschäftigen. So haben wir also einen clubeigenen Reparaturservice, einmal für Rechner, dann für Floppies. Die Arbeit geschieht natürlich wie in allen anderen Abteilungen auch ehrenamtlich, die Leute sind lediglich vom ABBUC mit technischen Geräten ausgestattet worden, um ihnen die Arbeit zu erleichtern.
Wir haben auch noch eine PD-Bibliothek, die Mattias Köster, der 2. Vorsitzende, unter seine Fittiche genommen hat. Wir haben einen Bauplanservice, der von Jost Küpp betrieben wird, wo also Baupläne und Programme zu den Bauplänen gegen Kopierkosten versandt werden. Wir haben spezielle Leute, die sich mit Assemblerfragen beschäftigen, mit Textverarbeitung, dann haben wir Kontakte zu internationalen Clubs, mit denen wir die Zeitschriften bzw. Diskettenmagazine austauschen. Eine Liste aller Artikel ist für jedes Mitglied erhältlich, wer Interesse hat, kann gegen Kopierkosten auch jeden Artikel bestellen. Neu hinzugekommen ist da der Übersetzungsdienst, weil die Artikel überwiegend in Englisch gehalten sind.

KE-SOFT: Wie wird man Mitglied?

BURGER: Man fordert eine Information an, unsere Satzung, da wir ja ein eingetragener Verein sind. Eintrittserklärung ausfüllen, DM 5,-- Monatsbeitrag, und schon ist man Mitglied.

KE-SOFT: Wie und wann ist denn der ABBUC entstanden?

BURGER: Der ABBUC ist 1985 entstanden, und zwar aus einer Interessensgemeinschaft, die zunächst aus zwei Leuten, nämlich Burkhard Wagner und mir, bestand. Wir hatten beide zufällig den gleichen Rechner und haben uns auch zufällig kennengelernt. Wir haben dann auch gleich so eine Art Beitrag festgelegt, indem wir gesagt haben, wir sparen jeder DM 5,--, um uns später ein neues Teil zuzulegen, einen Drucker zum Beispiel. Das waren damals noch unheimlich teure Ausgaben. Meine 1050 hat damals noch DM 990,-- gekostet, mein 600XL, natürlich ohne Speichererweiterung, DM 580,--. Das erste Ziel war natürlich eine gemeinsame Diskettenstation.

KE-SOFT: Programmierst Du auch selbst?

BURGER: Ja, natürlich. Wir haben dann angefangen, Programme zu schreiben, und wollten die dann auch veröffentlichen. So haben wir das ABBUC Magazin Nr.1 zusammengestellt. Dazu haben wir auch Anleihen von amerikanischen Bekannten genommen. Mittlerweile hatten wir schon einen kleinen Kreis von Leuten, nach einem halben Jahr waren es dann schon 70 Leute. So haben wir gesagt, wir müssen eine Geschäftsordnung finden, um das rechtlich abzusichern. Also haben wir uns überlegt, einen Verein zu gründen, und haben eine Gründungsversammlung abgehalten, die zwangsläufig nach dem Vereinsgesetz sieben Leute vorsah. Die sieben hatten auch gerade zufällig an einem Sams-

tag Nachmittag Zeit. Wir sind dann zu einem Notar gegangen, weil das beim Amtsgericht eingetragen werden muß. Dann waren natürlich unsere Beiträge weg. Wir waren dann ein Verein, aber ohne Geld.
Das ging dann so weiter, durch Programme, die in Happy Computer und CK veröffentlicht wurden, ist der Name verbreitet worden. Die Leute haben bei uns angefragt, und der Club ist gewachsen. Vor fünf Jahren sind wir das erste Mal zur Hobbytronic nach Dortmund gegangen. Eigentlich mit 'ner ziemlichen Gänsehaut auf'm Rücken. Wir waren natürlich absolute Neulinge auf dem Gebiet, wir wußten nicht, wie wir finanziell aus der Sache wieder herauskommen würden. Wir haben dann, um ein bißchen Eindruck zu schinden, alle Laufwerke gesammelt, deren wir habhaft werden konnten, haben dann vier Stück übereinander gestapelt und miteinander verbunden. Jemand hatte eine Routine geschrieben, die alle vier Laufwerke gleichzeitig formatieren ließ. Dann kamen natürlich alle Hacker und Cracker an und interessierten sich für diese Sache. Wir haben natürlich nicht verraten, daß nur die Formatierroutine lief, man ging davon aus, wir hätten die erste Kopierstation für den Atari gemacht.
Und so waren wir natürlich das interessanteste Objekt auf der Messe und alles meinte, wir hätten die große Ahnung. Naja, und dann haben wir die Leute gekriegt, die eben die große Ahnung hatten.
Und so ist der Club dann immer größer geworden. Viel zu verdanken haben wir natürlich auch dem Peter Bee vom Compyshop, der uns am Anfang immer sehr gut unterstützt hat, und uns auch finanziell ein bißchen gesponsort hat, indem er uns auch PD zur Verfügung gestellt hat, die bei uns eben noch nicht vorhanden war. Der PD-Verkauf ist also ein tragendes Bein in unserer Finanzierung. Wir haben seit 5 Jahren den Beitrag gehalten, wir nehmen also auch keine Aufnahmegebühr, wie andere Clubs, die zum Teil 20-40 Mark Aufnahmegebühr nehmen. Wir sind immer unserem Prinzip treu geblieben, nur auf dem 8-Bit Sektor tätig zu sein. Ich glaube, nur diese konsequente Linie hat dazu geführt, daß der ABBUC so groß wurde.

KE-SOFT: Warum seit ihr jedes Jahr wieder auf der Hobbytronic?

BURGER: WIr sind seit 5 Jahren in Folge auf der Hobbytronic gewesen, wir können nicht sagen, ob wir im nächsten Jahr wieder hingehen, weil das eine Finanzierungsfrage ist. Wir sind im letzten Jahr mit einem kleinen Gewinn rausgegangen, im vorletzten Jahr mit +/- Null. Ihr müßt euch vorstellen, wir müssen hier Versicherungen abschließen, wir müssen Stromkosten bezahlen, wir müssen Getränke und Essen für die Standbesatzung finanzieren, Fahrkosten entstehen, die Leute kommen nicht alle aus Dortmund, sondern aus der weiteren Umgebung, es müssen LKW organisiert werden, um die ganze Hardware hierher zu bringen, es sind schon enorme Kosten, die hier auf der Messe durch den PD-Verkauf und den Verkauf von Restsoftware finanziert werden müssen.

KE-SOFT: Wie sieht die Bilanz auf der Hobbytronic dieses Jahr aus?

BURGER: Bis heute eigentlich sehr gut. Der Donnerstag war ein absoluter Spitzentag für uns. Es waren unheimlich viele Leute da, auch viele Mitglieder, wir haben auch einige Neumitglieder aufgenommen. 817 haben wir jetzt, bis heute 12 neue Mitglieder. Aber es hat sich gezeigt, daß nach jeder Hobbytronic der Mitgliederneuzuwachs ansteigt, da die Leute sich zu Hause die Sache überlegen. Wir überreden keinen am Stand, wir geben ihnen Info mit, wir verpflichten keinen, jetzt hier sofort unmittelbar Mitglied zu werden, das soll sich jeder selber überlegen.

KE-SOFT: Wie sieht es bei Dir privat aus?

BURGER: Ich bin seit 20 Jahren glücklich verheiratet, habe eine

Tochter und muß sagen, wenn ich meine Frau nicht hätte, die soviel Verständnis aufbringt und schon überall als ABBUC-Mutter betitelt wird, könnte ich das nicht durchstehen. Ihr müßt euch vorstellen, ich habe einen dicken DIN A4-Ordner Post im Vierteljahr, die beantwortet werden muß. Es sind alle zwei Monate 850 doppelseitige Magazine zu kopieren. Die müssen eingetütet werden, aber das wißt Ihr ja von ZONG, wieviel Arbeit so etwas macht. Und wenn ich da nicht die Unterstützung meiner Frau hätte, wäre das nicht schaffbar.

KE-SOFT: Wie alt bis zu jetzt?

BURGER: Ich bin jetzt 41 Jahre alt.

KE-SOFT: Thema Raubkopien.

BURGER: Ja, ABBUC hat von Anfang an abgelehnt, Raubkopien zu verbreiten oder auf irgendwelchen Treffen Kopiersessions oder ähnliches zu veranstalten. Wir hatten mit den Raubkopien schon mal eine Negativerfahrung, und zwar wurde vor drei Jahren auf der Hobbytronic ein PD-Katalog verteilt, in dem Print Shop Utilities und Print Shop Icons drinstanden. Diese Liste ist bei einem Raubkopierer irgendwo in Deutschland gefunden worden, in der Liste stand natürlich die Anschrift von unserem PD-Versand. Der Staatsanwalt, der gegen diesen Raubkopierer ermittelt hatte, hatte nur "Print-Shop" gelesen, und nicht was dahinter stand, einen Durchsuchungsbeschluß beantragt und beim Matthias Köster stand die Kriminalpolizei und durchsuchte alles und nahm alles mit. Es stellte sich dann natürlich heraus, daß keine Raubkopien vorhanden sind, wie es sich gehörte, und das Verfahren wurde eingestellt.

KE-SOFT: Wie siehst Du die Zukunft des XL/XE?

BURGER: Schwierige Frage. Ich meine, solange wir so gute Leute im Club haben und die Überlebenden, damit meine ich jetzt auch die Händler, und zwar alle Händler, also alle Leute, die Software produzieren, zusammenhalten, wird's auch eine Zukunft für unseren Rechner geben. Und ich erinnere an dieses schon fast sagenhafte Treffen auf der Atari-Messe in Düsseldorf vor zwei Jahren, wo sich alle Mann den Schwur geleistet haben, wir arbeiten zusammen, und frage, was daraus geworden ist.

KE-SOFT: Wer war da alles dabei?

BURGER: Dabei waren damals Compyshop, Firma Peters, AMC-Verlag und David.

KE-SOFT: Gut, Compyshop ist ausgestiegen, David studiert jetzt Medizin. Bleiben nur noch AMC und Peters.

BURGER: Wenn ich jetzt noch mal zu diesen Quirreleien was sagen darf. Also ich persönlich finde sowas nicht gut. Ich empfinde es eigentlich als schadvoll, wenn ein XL-Programm geschrieben wird, egal von wem, und das dann von der Konkurrenz irgendwie runtergemacht wird, indem man sagt, das ist Mist, und der andere reagiert dann genauso und sagt, nee, das Programm von dem ist Mist. Ich will jetzt hier keine Namen nennen, aber die Leute, die das lesen, werden alle wissen, was gemeint ist.

KE-SOFT: Mit Sicherheit.

BURGER: (Lacht)

KE-SOFT: Sofern Sie nicht nur ein Magazin lesen.

BURGER: Dann noch etwas zu Programmen oder so. Vorhin unter den Highlights habe ich vergessen, daß Benjysoft endlich den lange erwarteten Soundmonitor fertig hat, wird hier so im Eigenverlag vertrieben. Ich bin der Meinung, wenn so Leute wie Gnome-Design, die meiner Meinung nach zu den Spitzenprogrammierern auf dem Atari 8-Bit Sektor gehören, ein Programm für, sagen wir mal, 'n Appel und 'n Ei, um keine Zahlen

zu nennen, an ein Softwarehaus verkaufen und dieses Programm wird dann für DM 29,90 an den User weitergegeben, empfinde ich das als Frechheit und als Verbraucherausnutzung oder Verbraucherbetrug, um es richtig klar zu sagen.

KE-SOFT: Dürfen die das jetzt nicht mehr selbst weiterverkaufen?

BURGER: Nein, er hat natürlich, so wie mir es bekannt ist, mit den Leuten einen Vertrag gemacht, der mit einer einmaligen Summe abgegolten ist. Es wurden also alle Rechte an ihn abgetreten. Diese Praktiken führen dazu, daß diese Leute sich nicht mehr hinsetzen werden und so gute Sachen schreiben oder überhaupt noch was für den 8-Bit machen werden, weil man doch dafür etwas bekommen will.

KE-SOFT: Also eher Verkaufsanteile oder Selbstvertrieb?

BURGER: Mehr Verkaufsanteile, ehrliche Verkaufsanteile, das finde ich gut. Der Selbstvertrieb muß nicht unbedingt sein, aber Händler sollten so ehrlich sein, zu sagen, OK, die und die Stückzahl und einen Preis festmachen. Wie das Gewinnverhältnis dann geteilt wird, 50/50 oder eben höher, das wäre auszumachen, aber 50/50 wäre das Mindeste, was ich persönlich für mich empfinden würde. Da sollte man ganz ehrlich mit den Programmierern umgehen. Ich glaube, dann sind auch viel mehr Leute bereit, ihre Sachen zu veröffentlichen.
Ich will auch noch mal sagen, daß unsere Hobbytronic Demo auch vom ABBUC bezahlt wird. Die PD, die herausgegeben wird, hat also der ABBUC finanziert.

KE-SOFT: Wie sieht's mit der JHV dieses Jahr aus?

BURGER: Den Termin habe ich leider nicht im Kopf, schaut mal im Magazin 25 nach. Ich glaube, 2.Oktober oder so. Natürlich wieder in Herten, Bürgerhaus Süd. Ich hoffe, daß ihr auch wieder kommt, seid also hiermit schon eingeladen. Natürlich auch alle anderen Händler und Produzenten sollen da sein, weil es einfach die einzige 8-Bit Schau sein wird, die in diesem Jahr noch läuft.

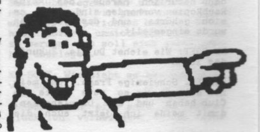
KE-SOFT: Da sind also nicht nur Mitglieder eingeladen? Es kann jeder kommen?

BURGER: Natürlich kann jeder zu uns kommen, nur bei Abstimmungen sind die nach dem Vereinsrecht natürlich nicht stimmberechtigt. Und das soll jetzt nicht falsch aufgefaßt werden. Wenn Händler kommen, die sollen das schon mit mir vorher absprechen. Nicht, daß da dann hunderttausend Händler vor der Tür stehen und keiner mehr reinkommt.

KE-SOFT: Wir danken Dir für das Gespräch.

Hier noch ein kleiner Screenshot von Wolfgang Burger. Das Bild wurde mit Hilfe des vom ABBUC entwickelten Videointerfaces auf der Hobbytronic "live" digitalisiert ...





Weiterentwicklung eines Programmes



Teil III

Und weiter geht es mit unserem supersinnvollen Leerseitendruckprogramm. Nachdem nun endlich der eigentliche Zweck, nämlich das Drucken einer Leerseite, umweltfreundlich erfüllt ist, widmen wir uns nun dem nächsten Entwicklungsstadium: Wir gestalten das Programm bedienerfreundlich. Das vorliegende Programm erfüllt den Zweck zwar, doch weiß der Benutzer das erst, nachdem es gestartet wurde. Wie wäre es also mit folgender Ergänzung:

Version 5.0

```
0 ? "Ich drucke nun eine Leerseite"
```

Mit Hilfe dieser kurzen Zeile weiß der Benutzer nun ganz genau, was das Programm macht. Leider ist die Ausgabe der Leerseite schon beendet, wenn der Benutzer den Text gelesen hat. Wir sollten also davon ausgehen, daß auch Leute das Programm starten, die noch nicht wissen, daß es eine Leerseite ausdruckt. Aus diesem Grunde ändern wir das Programm wie folgt:

Version 5.1

```
10 ? "Druecke START, um eine Leer-"
20 ? "seite auszudrucken."
30 IF PEEK(53279)<>6 THEN 30
40 FOR A=1 TO 72
50 LPRINT
60 NEXT A
```

Wer nun keine Leerseite drucken möchte, verzichtet einfach auf den Genuß, die START-Taste zu betätigen und hat somit ein völlig zweckfreies Programm im Speicher.
Um das Ganze noch sinnloser zu machen, könnte man sich doch überlegen, daß es Leute gibt, die nicht nur eine, sondern gleich mehrere Leerseiten drucken möchten. Dies erreichen wir, indem wir eine kleine Zeile ergänzen:

Version 5.2

```
70 RUN
```

Wer nun mehrere Leerseiten drucken möchte, drücke einfach noch einmal die START-Taste und genieße das Ergebnis seiner Arbeit.
Übrigens: Falls Ihr nach dem vielen Leerseitendrucken kein Papier mehr übrig habt, bei KE-SOFT könnt Ihr dies sehr günstig bekommen ...
Weiter im Text: Wäre es nicht möglich, daß man zwar mehrere Leerseiten drucken will, aber irgendwann einmal genug davon hat? Hierzu eine neue Version:

Version 6.0

```
10 ? "Druecke START, um eine Leer-"
20 ? "seite zu drucken."
30 ? "Druecke SELECT, um das Pro-"
40 ? "gramm zu beenden."
50 IF PEEK(53279)=6 THEN 70
60 IF PEEK(53279)=5 THEN END
70 FOR A=1 TO 72
80 LPRINT
90 NEXT A
100 RUN
```

Na, ist das nicht umwerfend? Wir haben uns schon ernsthaft überlegt, ob wir nicht alle Versionen des Leerseitendruckprogrammes auf einer Diskette zum Sonderpreis von nur DM 19,80 herausbringen sollten. Für alle, die diese Diskette bestellen wollen: Sie war leider schon vorher ausverkauft.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns zum letzten Mal mit diesem sensationellen Programm beschäftigen.

Well, if you smoke too much, you'd better cut down it a little then!

Climb & Jump Games

Urald ist sie, die Spielidee "Climb & Jump". Wer von Euch weiß wohl noch, wie das erste solche Spiel hieß? "Space Panic" war der Titel, und es ging darum, Löcher für Monster zu buddeln. Auch ein Spiel, welches schon in etlichen Versionen für den XL existiert (Panik usw.) Den Durchbruch erreichten diese Spiele aber erst mit "Donkey Kong". Bei diesem wirklich typischen Leiterspiel mußte man Bauwerke erklimmen, um seine Geliebte aus den Händen des bösen Affen zu befreien.
Im Laufe der Zeit gab es viele Climb & Jump Spiele, die Ideen wurden komplexer, die Grafik besser, die Spiele interessanter. Manche dieser Spiele sind sogar zu richtigen Adventures geworden.
In dieser Ausgabe möchten wir 10 dieser Spiele unter die Lupe nehmen. Klar ist, daß dies nicht alles ist, aber die vorgestellten Spiele repräsentieren den Rest recht gut. Zu jedem Spiel gibt es eine kurze Beschreibung und eine Bewertung. Am Ende werden dann alle Spiele in Tabellenform gegenübergestellt. Für jedes Spiel erscheint noch ein Adventure/Geschick-Meter, der angibt, wie weit ein Spiel in Richtung Adventure oder Action tendiert.

Basil The Great Mouse Detective

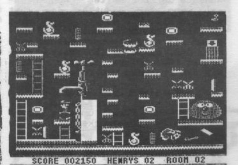


Als Mäuse-Detektiv Basil muß man versuchen, die Entführung des Dr. Dawson aufzuklären. Hierzu durchläuft man eine Menge Bilder und sucht nach Gegenständen, die als Hinweise dienen können. Hat man die fünf richtigen Hinweise gefunden, kann man den nächsten Level betreten.
Grafisch ist das Spiel sehr gut gelungen, auch die Animation läßt keine Wünsche offen. Die Musik geht in Ordnung, Sounds gibt es kaum. Das Spiel ist interessant, tendiert etwas in Richtung Adventure. Man sucht und sammelt und sollte sich evtl. eine Karte zeichnen.

Caverns of Khafka

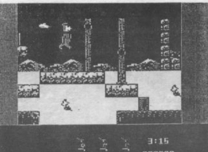
Gefangen in einer alten Pyramide befindest Du Dich auf der Suche nach der Schatzkammer des Pharao Khafka. Eine Menge Gefahren wie Insekten, Säureseen, rollende Steine usw. erwarten Dich. Nachdem eine bestimmte Anzahl Schätze gesammelt wurde, geht's ab in den nächsten Level, der mit noch mehr Gefahren aufwartet.
Die Grafik ist sehr winzig, aber dennoch recht gut, das Scrolling flüssig, die Animation weich. Die Geräusche sind gelungen, die Musik ist etwas zu einfach, aber dennoch stimmungsvoll. Insgesamt ein reizvolles Geschicklichkeitsspiel mit Ägypten-Touch.

Henry's House



Ein kleiner Schluck der Teufelsbrühe aus Vaters Labor genügte schon, um den kleinen Henry noch kleiner werden zu lassen. Zwanzig Zentimeter ist er nur noch groß und merkt plötzlich, wie gefährlich das Haus sein kann. Vorbei an tödlichen Zahnpastatuben und Kaffeemaschinen wird gesammelt, was das Zeug hält, um den rettenden Ausgang zu erreichen.
Grafisch hervorragend gelungen, sehr schön animiert und außerdem schön bunt. Die Musik läßt zu wünschen übrig, die Sounds sind hörbar. Das Spiel selbst ist sehr spaßig und lädt immer wieder zu einer Runde ein, da es wirklich ein reines Geschicklichkeitsspiel ist.

Yogis Great Escape



Der arme Yogi. Da werden doch tatsächlich alle Tiere des Parks in einen Zoo umgesiedelt. Da macht er natürlich nicht mit und beschließt, sogleich auszubrechen. Auf seinem Weg begegnet Yogi allerlei Gefahren und Hindernissen. Da heißt es also rennen, was das Zeug hält. Diverse Bonusgegenstände bringen Zusatzpunkte. Insgesamt sind sechs verschiedene Level zu bewältigen.
Die Grafik ist gut definiert, aber etwas farblos, was das Erkennen der Gegenstände erschwert. Die Animation ist etwas ruckelig. Sounds sind kaum vorhanden, Musik gar nicht. Das Spiel ist ganz lustig, haut aber nicht gerade vom Hocker. Da es aber nur DM 12,50 kostet, ist es recht erträglich.

Blinky's Scary School

Nur eine Nacht hat der kleine Blinky, der Meisterschüler der Geisterschule, Zeit, den alten Hamish Mc. Tavish aufzuwecken! Gar nicht so leicht, sich in dem alten Schloß zurechtzufinden. Eine Menge Gegenstände müssen gefunden und sinnvoll eingesetzt werden, um das Ziel zu erreichen.
Grafisch hervorragend, detailreich, bunt und außerdem fließend animiert. Die Musik ist gut, die Sounds sind etwas zu dürftig. Das Spiel reizt sehr, es geht sehr in Richtung Adventure. Für DM 12.50 auf Kassette wirklich hervorragend.

Fred

Der alte Fred ist ein Steinzeitmensch, der gerne mal wandert. Die Steinzeit ist allerdings nicht gerade ein Paradies für Wanderer, und so stellen sich bald eine Menge Hindernisse in den Weg. Zum Glück findet Fred aber Steine und Sprühdosen (in der Steinzeit?), um sich gegen das Viehzeugs zu wehren. Insgesamt sind zehn unterschiedliche Level zu durchwandern.

Fred bietet eine wunderschöne stimmungsvolle Grafik, butterweiches Scrolling und supersanfte Animation. Die Sounds sind gut, aber etwas zu wenig, die Musik ist hervorragend. Das Spiel ist sehr spannend, es reizt sehr. Insgesamt sehr zu empfehlen.

Tobot

Als Roboter Tobot hat man sich versehentlich in ein altes Schloß teleportiert und muß nun entkommen. Hierzu muß man in jedem der 50(!) Räume alle Schlüssel sammeln und dann den Ausgang erreichen. An Gefahren gibt es allerlei Spitzen, Abgründe und ähnliches sowie eine Menge Spinnen. Mit verschiedenen Waffen und Tricks kann man sich allerdings dagegen wehren. Im Spiel enthalten ist zusätzliche ein Editor zum Entwerfen eigener Bilder. Die Grafik ist nicht sonderlich komplex, aber sehr übersichtlich. Die Sounds sind gut, die Musik ebenso. Das Spiel verlangt neben einer Menge Geschick auch einigen Denkaufwand. Es ist nur zusammen mit Bros erhältlich.

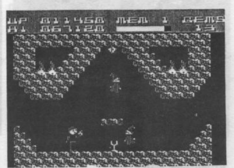
Bros

Fred's Bruder Ted wurde entführt und in einem geheimen Land in einem geheimen Schloß versteckt. Natürlich macht sich Fred sofort auf den Weg, um seinen Bruder zu retten. Auf seiner Reise durch das Land trifft er auf allerlei Gefahren und Getier, aber auch auf viele nützliche und hilfreiche Gegenstände. Acht Level mit jeweils vier Unterleveln sind zu bewandern (Insgesamt 170 Bildschirme).
Grafisch gut gelungen, leider etwas ruckelig in der Animation. Eines der wenigen Spiele mit richtigen Digi-Sounds im Spiel. Die Musik ist hörbar. Das Spiel ist reizvoll, viele Welten sind zu durchwandern. Erhältlich zusammen mit Tobot auf einer Diskette.

Zyclop

Zu diesem Spiel gibt es eigentlich keine Story, denn es handelt sich um ein Contruction-Kit für Climb & Jump Games. Das Spielprinzip bleibt immer das gleiche: Man muß umherrennen und eine bestimmte Anzahl von Gegenständen sammeln, um einen Screen zu schaffen. Das Interessante ist, daß man sowohl die Screens als auch den Zeichensatz selbst editieren kann. Die Art des Spieles ist also richtig frei gestaltbar. Als Beispiel befindet sich auf der Diskrückseite dieser PD-Diskette ein Abenteuer aus 60 Bildern "Space Craft". Hier geht es von der guten alten Erde ab in den Weltraum, zu einem unbekannten Planeten, in das innere bis zum Alienstützpunkt und dann wieder zurück.
Grafisch ist das Spiel recht einfach, wobei das auch von der eigenen Kreativität abhängt. Bei "Space Craft" ist die Grafik beispielsweise sehr gut gelungen. Die Sounds sind gut, Musik ist keine vorhanden. Das Spiel ist so interessant wie die entworfenen Screens, viele vorgefertigte Bilder werden allerdings schon mitgeliefert.

Twilight World



Betrete die Twilight World. Ausgerüstet mit einer Laserwaffe und einem Anti-Gravitationsanzug mußt Du Dir den Weg suchen. Durch das Sammeln von Gegenständen kann die Energie aufgefrischt werden, bis endlich der Ausgang zum nächsten Level gefunden ist. Insgesamt sind elf verschiedene Höhlen zu meistern.
Die Grafik ist gut gelungen, die Farbwahl etwas seltsam, dafür das Scrolling wieder gut. Die Sounds gehen ebenfalls in Ordnung, Musik ist nicht vorhanden. Das Spiel geht mehr in Richtung Adventure, wobei der Geschicklichkeitsfaktor natürlich nicht außer acht gelassen werden darf. Ein spannendes Spiel, bei dem zum Glück nach Erreichen die Levels einzeln angewählt werden können.

Übersicht

Verteilung Adventure/Action

```
                 Advent. <<0>> Action
Henry's House ------------>>>>>>>>>>>>
Caverns OC .. ------------>>>>>>>>>>--
Zyclop ...... ------------>>>>>>>>>>--
Fred ........ ------------>>>>>>>>----
Yogi's GE ... ------------>>>>>-------
Bros ........ ------------>>>---------
Basil TGMD .. ---------<<<------------
Tobot ....... -------<<<<<------------
Twilight W .. ----<<<<<<<<------------
Blinky's SS . --<<<<<<<<<<------------
```

Grafik/Animation

Fred	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Henry's House ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Blinky's SS ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Basil TGMD ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Bros	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Twilight World .	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Yogi's GE	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Caverns OK	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Tobot	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Zyclop	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08

Sound/Musik

Fred	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Bros	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Tobot	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Henry's House ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Basil TGMD	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Caverns OC	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Blinky's SS	♥♥♥♥♥♥	-06
Twilight World .	♥♥♥♥♥♥	-06
Zyclop	♥♥♥♥♥	-05
Yogi's GE	♥♥♥♥	-04

Spielspaß

Fred	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Blinky's SS	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Basil	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Tobot	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Twilight World .	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Bros	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Caverns OC	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Henry'S House ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Zyclop	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Yogi's GE	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

Preis

Zyclop	DM 5,--
Henry's House	DM 9,80
Twilight World	DM 9,80
Tobot und Bros zusammen ..	DM 19,80
Blinky's Scary School	DM 12,50
Yogi's Great Escape	DM 12,50
Caverns Of Khafka	DM 14,80
Fred	DM 19,80
Basil The Great MD	DM 22,80

Preis/Leistung

Bros	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Henry's House ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Tobot	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Blinky's SS	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Twilight World .	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Zyclop	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Caverns OC	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Fred	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Yogi's GE	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Basil TGMD	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

Gesamtbewertung

Blinky's SS	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Fred	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Henry's House ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Bros	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Tobot	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Twilight World .	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Basil TGMD	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Zyclop	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Yogi's GE	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

Fazit

Wie man schon an der Gesamtbewertung erkennen kann, sind die Spiele alle empfehlenswert. Welche der Spiele nun persönlich gefallen, ist wirklich Geschmackssache. Jedes der vorgestellten Programme ist jedenfalls sein Geld wert und hat seine Vorteile.

ATARI-Messe '91



KE-SOFT wird auf der Atarimesse in Düsseldorf, welche vom 23.-25. August stattfindet, mit einem großen Stand dabei sein.

KE-SOFT und ZONG haben sich für unseren Abonnenten und Kunden einige Besonderheiten einfallen lassen, damit diese Messe zum besten ZONG-Treffen wird, welches man bisher erlebt hat.

Zunächst zu den ZONG-spezifischen Sonderheiten, welche die Messe zu einem richtigen ZONG-Treffen werden lassen:

Jeder Abonnent, der vorbeischaut, kann sich seine aktuelle Ausgabe (in diesem Fall ZONG 9/91) persönlich bei uns abholen und uns dabei gleich ein paar Anregungen oder Kritikpunkte mitteilen.

Für alle, die ZONG noch nicht kennen, wird ein kostenloses aktuelles Probeexenplar bereitliegen.

Zudem verschenken wir noch hunderte von Disketten, die man evtl. noch benutzen kann.

Wer sich noch mit älteren ZONGs eindecken will, hat hier die beste Gelegenheit, weil alle alten Ausgaben eingesehen und erworben werden können (mit günstigen Staffelpreisen).

Als Abonnent erhält man neben einer kleinen Uberraschung noch eine Tasse Kaffee, wie sich das für ein ordentliches ZONG-Treffen gehört.

Nebenbei berieselt einen noch eine angenehme Musik, die von unserer Stereoanlage kommt. Keine Sorge, zu laut wird die schon nicht werden (wir wollen nach den drei Tagen ja nicht schwerhörig sein).

Zudem werden wir auf der Messe einige Neuheiten vorstellen, die es sich zu begutachten lohnt.

Passend zur Messe wird ein neuer Newszettel herauskommen, der die ganzen Neuheiten beinhaltet. Natürlich nicht zu den Messepreisen, die für alle Kommenden besonders niedrig sein werden.

Zu den 'normalen' Messepreisen haben wir uns schon einige Knüller ausgedacht, die natürlich nur auf der Messe gelten und Preisnachlässe von bis zu 50% auf bestimmte Produkte verheißen.

Zudem hat man natürlich auf dem Treffen noch die Möglichkeit, sich umfassend über unser laufendes Angebot zu informieren und viele Spiele sogar selbst zu testen, um die Katze nicht im Sack kaufen zu müssen.

Selbstverständlich stehen wir allen Fragen, die die Programmierung von Spielen und Anwendungen betreffen, offen gegenüber und freuen uns über jedes Gespräch. Denn oftmals ist es das persönliche, was einem an solch einer großen Messe gefällt, auf der man viele nette Menschen trifft und seine Kunden näher kennenlernt. Vorraussichtlich werden wir Euch zu dritt freudig erwarten.

Wir hoffen, daß der erste Teil dieser Messevorschau schon eine gewisse Spannung bei Euch erzeugt, denn auch wir erwarten Euch mit Spannung.

Nebenbei sei noch angemerkt, das wir nicht die einzigen Atari-8-Bit Anbieter sein werden, doch dazu mehr nächstes Mal im ZONG 08/91.

EXCEL Magazin

Das in der Rubrik NEWS der letzten Ausgabe kurz vorgestellte neue Diskettenmagazin EXCEL aus England wird nun einem ausführlichen Test unterzogen. Zum Test stand uns bis Redaktionsschluß leider nur Ausgabe Nummer eins zur Verfügung, inzwischen ist allerdings auch schon Ausgabe zwei erhältlich. Zu beziehen bei KE-SOFT zum Preis von je DM 14,80.

Geliefert wird eine doppelseitig bespielte Diskette. Nach Booten der Vorderseite erscheint ein grafisch sehr gut gemachter Titel, danach das Auswahlmenü. Auf der Diskette befinden sich folgende Programme:

Intro-Demo

Eine Grafik/Sounddemo mit einem Scrolltext in Form des Atari-Logos. Der Text stellt das Excel-Magazin vor und gibt einige Erläuterungen. Die grafische Darstellung sowie die Musik dazu sind sehr gut.

Amnesia

Es handelt sich um eine Art Memory-Spiel für einen Spieler. Auf einem sechs mal sechs Karten großen Feld müssen jeweils drei gleiche Karten gefunden werden, bevor das Zeitlimit abläuft. Die Symbole sind fließend animierte technische Geräte, die Grafik ist dementsprechend gut, die Musik ebenfalls. Es sind mehrere Level vorhanden.

Xagon

Ein schon von einer älteren PD-Diskette bekanntes Geschicklichkeitsspiel. Man hüpft auf verschiedenen Feldern umher und versucht, diese "einzufärben", indem alle Felder auf die gleiche Höhe gebracht werden. Das Spiel bietet viele verschiedene Screens, eine Menge Features wie z.B. Boni, Teleporter, Aufzüge usw., verschiedene Monster mit unterschiedlichen Eigenschaften sowie hervorragende 3-D Grafik und gute Soundeffekte. Allein dieses spaßige Spiel wäre schon DM 20,-- wert!

Colorfont

Ein Zeichensatzeditor zum Erstellen von mehrfarbigen Zeichensätzen. Es können allerdings nicht nur einzelne Zeichen, sondern immer Viererblöcke editiert werden, was sich hervorragend zum Entwurf von Grafiken für eigene Spiele eignet. Neben mehreren Demozeichensätzen bietet das Programm auch eine Copy- sowie Animatefunktion und ist sehr bedienerfreundlich.

Fontload

Dieses Programm ermöglich das einfache Einbinden der mit Colorfont erstellten Zeichensätze in eigene Programme.

Slideshow

Eine Diashow mit insgesamt 10 hervorragenden Bildern des Graphic-Arts-Department. Diese Demo zeigt deutlich, was man mit ein wenig Mühe aus dem Atari herausholen kann!

Spaceball

Ein Spiel, welches dem bekannten Pong ähnelnt. Der Unterschied ist allerdings, daß die (oder der) Spieler um die Ecke spielen und das Spielfeld in einer schräg-von-oben 3-D Grafik dargestellt wird. Grafik und Sound sind sehr gut, das Spiel ist recht schwer zu beherrschen, aber dennoch sehr reizvoll.

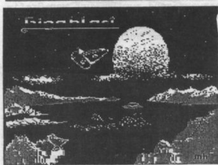
Gesamteindruck

Die Aufmachung von Excel ist sehr gut gelungen, sowohl grafisch als auch präsentationsmäßig. Alle Menüs und Programmtitel sehen wirklich gut aus. Die Qualität der Programme läßt ebenfalls keine Wünsche offen. Von einem Magazin kann man im Moment noch nicht sprechen, da noch keine Textbeiträge vorhanden sind.

aber das soll sich mit den nächsten Ausgaben noch ändern. Die Programme sind aber das Geld allemal wert! Fazit: Sehr zu empfehlen, ein hochqualitatives neues Produkt. Viel Spaß für wenig Geld.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Gigablast



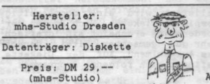
Gigablast ist ein futuristisches Ballerspiel, welches auf dem Planeten Arxonis spielt. Deine Aufgabe ist es, dem schädlichen Treiben der Arxonier ein Ende zu bereiten.
Raketenwerfer, Kleinkalibergeschosse, Parabolsensoren, schießwütige Kugeln und feindliche Raumschiffe sollen Dich daran hindern. Die Bewaffnung Deines Schiffes besteht nur aus einer Bordkanone und einigen Bomben, die alles im Gesichtskreis zerstören.
Beim Zerstören eines gegnerischen Objektes entsteht ein kleiner Atompilz, der nicht durchflogen werden darf. Die Parabolspiegel sind unzerstörbar und müssen umflogen werden.
Da das Mutterschiff nur eine bestimmte Zeit wartet, solltest Du Dich beeilen.

Bewertung

Die Grafik ist recht gut gelungen und bietet viele Überraschungen, wie z.B. Laufschriften. Die Landschaft scrollt von links nach rechts (!) und ist einfach aufgebaut. Sämtliche Raumschiffe sind leider einfarbig dargestellt.

Die Musik klingt gut und ist wie die Soudeffekte abschaltbar, da einem sonst die Ohren schlackern und sich niemand mehr auf das Ballern konzentrieren kann.
Insgesamt macht das ganze Spiel einen recht ordentlichen Eindruck, kann aber leider nur kurzzeitig begeistern, da einfach die Abwechslung fehlt.
Der Preis ist mit DM 29.-- allerdings zu hoch angesetzt!

Hersteller:
mhs-Studio Dresden



Datenträger: Diskette

Preis: DM 29,--
(mhs-Studio)

AV

Grafik/Animation:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Sound/Musik.....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Spielspaß.......:♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Preis/Leistung..:♥♥♥♥♥♥	-06
Gesamtbewertung.:♥♥♥♥♥♥♥♥	-08

Action! Tool Disk

Action! ist eine Programmiersprache für den XL/XE, die leider bisher noch wenig Verbreitung gefunden hat. Dies wundert umso mehr, wenn man sich einmal Ihre Vorzüge betrachtet: Die Programmierung läßt Basic-Befehle zu, ist Pascal-ähnlich strukturiert und das Endergebnis ist so schnell wie Assembler. Für diejenigen, die allerdings bereits in Action! programmieren, gibt es vom Computer Studio 2000 aus Dresden die Action! Tool Disk. Sie beinhaltet insgesamt 14 verschiedene kleine Programme, die das Programmieren in Action! erleichtern sollen. Jedes Hilfprogramm ist mit ausführlichen Kommentaren und Tips versehen, so daß ein Einbau in eigene Programme leicht vonstatten geht.

Hier nun eine Liste der vorhandenen Tools:

Nachladen eines Zeichensatzes von Disk oder Kassette, Ändern des vorhandenen Atari-Zeichensatzes, Restart Demo, Locate, Position, Plot, Point, Note, Print, PrintC, PrintB, Open, Close, Berechnungen, Graphics, Pointer, Array, Define, Hardcopy für 1029, Put, Sound, Stick, Strig, DLI ändern, Assembler directive, Einfacher VBI, VBI, Player-Missile-Grafik, Move, MC-Routinen, Farbscrolling.

Als Zugabe befindet sich auf der Diskette noch ein Action!-Runtime, mit dessen Hilfe in Action! geschriebene Programme auch ohne Action! Modul lauffähig sind. Ausserdem finden wir auf der Diskettenrückseite noch das Spiel "The Flumpys", bei dem es darum geht, in verschiedenen grafisch unterschiedlichen Levels bestimmte Gegenstände einzusammeln. Spielerisch nicht umwerfend, aber grafisch recht gut gelungen und außerdem eine gute Demo der Möglichkeiten in Action!, obwohl man wesentlich mehr machen könnte. Dennoch eine interessante Zugabe.

Fazit

Die Action! Tool Disk ist für Action! Programmierer, die noch nicht alle Tricks selbst herausgefunden haben, sehr gut geeignet, um eine Menge Zeit zu sparen.

Bezugsquelle: Computer Studio 2000
Preis: DM 29.--
Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Barkonid

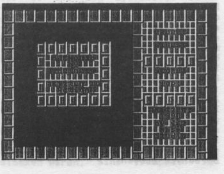
Nach Arkanoid, Ataroid, Arkon etc. gibt es aus den mhs-Studio in Dresden eine Variante in Action.

Deine Aufgabe als Groß-Commander ist es, mit Hilfe eines neuen Raumschiffes den Sperrgürtel zu überwinden, der verschiedene Galaxien voneinander trennt. Die Transform-Antimaterie-Energie-Waffe arbeitet nach dem Prinzip 1+1=0 und löscht somit gegnerische Raumschiffe aus. Außerdem steht Dir noch ein Wirbelfeld zur Verfügung, mit dem Du Energiekugeln ablenken kannst. Folgende Extras kann man unter Umständen erreichen: Extraleben, Automatik, Nächster Level, Bonuspunkte und Kleber.

Das Spielprinzip sollte jedem klar sein: Mit einem Ball einige Mauern zerstören. Der Schläger wird mit dem Joystick gesteuert.

Bewertung

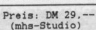
Nach dem Laden ertönt ein bekannter fetziger Sound. Im Spiel selber sind die Geräusche recht dürftig ausgefallen. Die Grafik ist recht einfach und kann niemanden beeindrucken. Leider lassen sich nur die ersten sechs Level anwählen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist nicht vorhanden und der Highscore läßt sich nicht abspeichern.
Das Ballverhalten ist ungewöhnlich und die Bälle lassen sich schlecht oder gar nicht anschneiden. Auch ist der Schläger recht träge und führt oft zum Ballverlust. Die gesammte Kollisionsabfrage ist sehr ungenau und frustrierend.
Das einzig Positive ist die Automatikfunktion, die ich nach einigen Probespielen aber erst zweimal erreicht habe.



Fazit: Nur eingefleischten Arkanoid-Spielern kann diese Version Vergnügen bereiten. Als Demo für Action! kann es nicht überzeugen und wäre als PD gerade noch zu ertragen.

Hersteller:
mhs-Studio Dresden

Datenträger: Disk



Preis: DM 29.--
(mhs-Studio)



AV

Grafik/Animation:♥♥♥♥♥♥ -07
Sound/Musik.....:♥♥♥♥♥♥♥♥ -08
Spielspaß.......:♥♥♥♥♥♥♥♥ -08
Preis/Leistung..:♥♥♥♥♥ -05
Gesamtbewertung.:♥♥♥♥♥♥♥ -07

Mission

In Zeiten des Friedens wird es Dir zur Aufgabe gemacht, in einen geheimen Stützpunkt von Androiden einzudringen, um von dort, nachdem Du genug Informationen gesammelt hast, wieder zu entkommen. Bei dieAufgabe stellen sich Dir neben den schon erwähnten Androiden auch noch Minen, Laserschranken, Türen, Selbstschußanlagen und Fernlenkraketen in den Weg. Nebenbei ist das Labyrinth mit fast 150 Bildschirmen Größe auch nicht gerade klein! Wehren kann man sich mit seinem Maschinengewehr und Handgranaten, die, wie auch einige andere Extras, auf dem Weg durch das Labyrinth aufgesammelt werden können. Wird man getroffen oder fällt zu weit herunter, kostet das Energie, die bei zur Neige gehen zum Tode führt. Der Screen ist einen Aktionfeld und in ein Anzeigenfeld aufgeteilt. Im Anzeigenfeld sieht man die verbleibende Energie, die Anzahl der Handgranaten und Schüsse sowie die Position des Kämpfers im gesamten Labyrinth. Das Aktionfeld zeigt ein größeres Umfeld und schaltet von Screen zu Screen.

Die Bewertung

Die Grafik ist sehr professionell. Man erkennt klar was Hinter- und Vordergrund ist. Die Farbwahl ist gut, die Androiden gut animiert, ebenso der Elitekämpfer. Die Schüsse sind schnell, die Anzahl der möglichen Gegner hoch genug. Insgesamt hinterläßt die Grafik einen sehr guten Eindruck
Bei diesem Spiel kann man wahlweise zwischen Soundeffekten und Musik wählen. Die Musik wirkt spannend und nervt erst nach längerer Zeit des Spielens. Die Sounds gehören auch nicht zu den schlechtesten, da sie zwar passend sind, aber nicht vernichtungsfördernd wirken.
Der Spielspaß und die Motivation sind enorm. Zum einen hat man ein sehr komplexes Labyrinth zu bewältigen, zum anderen bietet die Adventure/Action-Mischung genug Spannung, den Willen zu behalten, dieses Ungetüm zu bewälten. Nachteilig wirkt sich höchstens aus, daß man sich ein wenig an die Sprunglogik gewöhnen muß.
Für DM 19,80 erhält man ein umfangreiches, spannendes Action-Adventure, welches an die großen dieser Zeit locker heranreicht. Auf dem deutschen Markt gibt es nur wenige dieser Qualität, daher ist dieser Preis fast ein Hohn!
Insgesamt hat mich dieses Spiel begeistert. Je länger man es spielt, desto süchtiger wird man. Ich bin mir sicher, daß es mit der Zeit zum Renner der Saison wird!

Hersteller:
KE-SOFT

Datentr.: Disk

Preis: DM 19,80
(bei KE-SOFT)



MB

Grafik/Animation:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12
Sound/Musik ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Spielspaß.......:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Preis/Leistung .:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14
Gesamtbewertung :♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13

Zorro

Von Markus Berndt



Hier nun endlich die - hoffentlich richtige - Lösung zu ZORRO:

Als erstes muß man die Ranke hochklettern und von oben in den Brunnen springen. Dann muß man aus dem Brunnen springen und das Tuch der Geliebten greifen. Ist das gelungen, klettert man in den Brunnen. Hier muß man vom Ufer auf den ersten Ball und von dort zur Leiter in der Mitte des Bildes springen. Von der Stange an der Decke läßt man sich auf den rechten Ball fallen und springt zum rechten Ufer. Das nächste Bild verläßt man links unten. Im folgenden Bild muß man sich den Blumentopf holen. Dazu springt man solange auf das Trampolin, bis man zum Blumentopf springen kann. Diesen nimmt man und verläßt das Bild durch den Zugang, durch den man es betreten hat. Im vorhergehenden Bild stellt man sich oben links hinter die Kugel. Nun rollt die Kugel auf die Waage und man wartet, bis die Waage zum Stillstand gekommen ist. Dann stellt man sich mit dem Blumentopf auf die linke Waagenhälfte und bleibt dort, bis die Tür von dem Weinkelch geöffnet wird. Der Blumentopf wird nun nicht mehr gebraucht. Nun geht man zum Brunnen zurück, indem man auf den rechten Ball springt, wartet, bis man nicht mehr hüpft, auf den mittleren Ball springt, von dort an die Leiter springt, vom Rand der Leiter auf den linken Ball springt und von da ans Ufer springt.
Jetzt geht man nach rechts, durch das Bild mit der Taverne und durch das Bild mit der Palme hindurch. Im nächsten Bild nimmt man den Schlüssel und springt auf das Sofa. Von dort aus springt man nach oben rechts. Von dem Vorsprung klettert man die Leiter hinunter und geht rechts aus dem Bild. Das nächste Bild verläßt man oben links. Im Bild mit dem Sofa überspringt man die Lücken vor und hinter der Tür und nimmt die Weinflasche. Mit der Weinflasche geht man in die Taverne und gibt sie dem Mann unten rechts, der sie austrinkt. Nun kann man auf seinen Bauch klettern und nach links oben springen. Ganz oben muß man mit den Soldaten kämpfen, bis einer nach unten fällt und am Leuchter hängen bleibt. Durch die neue Öffnung klettert man nach unten und holt den Weinkelch. Das war die erste Aufgabe.

Dort, wo man die Weinflasche gefunden hat, holen wir uns nun ein Brandeisen mit einem "Z". Jetzt geht man in das Bild mit der Palme, klettert die Palme hoch und springt von oben nach links und raus. Im nächsten Bild findet man unter anderem ein Rind, eine Feuerstelle und ein Halfter. Das Brandeisen legt man auf die Feuerstelle und springt auf den Blasebalg. Dann nimmt man das Brandeisen und brennt dem Rind ein "Z" auf. Um das Halfter zu holen, muß man an der Decke das Seil packen und sich über der rechten Öffnung fallen lassen. Das war die zweite Aufgabe.

Dort, wo man das Brandeisen gefunden hat, findet man nacheinander zwei Glocken, die man im Bild mit dem Grabstein in die Öffnungen oben im Haus hängt. Die jetzt entstandene Öffnung unter dem Grabstein beachtet man erst mal nicht, sondern holt sich dort, wo die Glocken waren, eine Trompete. Im

Bild mit der Palme stellt man sich auf die linke Seite der Wippe und bläst die Trompete. Jetzt kommt ein Soldat aus dem Haus gesprungen und man wird an eine Stange geschleudert. Ab hier ist es ein leichtes, den Stiefel zu holen und so die dritte Aufgabe zu lösen.



Jetzt gehen wir in den Untergrund:

Dazu benutzt man den Eingang unter dem Grabstein. In den Höhlen folgt man den Geldsäcken, die man auch einsammeln kann. Es ist sicherer, die Geldsäcke nicht einzusammeln, da man die Unterwelt vielleicht noch einmal betreten muß. In einer Höhle findet man einen Ausgang, der mit den drei eingesammelten Gegenständen (Weinkelch, Halfter und Stiefel) gekennzeichnet ist. Auch in diesem Bild benutzt man als erstes den Ausgang hinter dem Geldsack. Das Bild hinter dem Ausgang kennt man noch und man merkt sich den Zugang, der entsteht, wenn man die Steine anstößt. Nun zurück zum gekennzeichneten Ausgang.

Nun ist man im Schloß des Entführers und muß versuchen, die Gefangenen zu befreien, indem man sich vor einen Gefangenen stellt und den Feuerknopf drückt. Die Gefangenen bilden dann eine Pyramide über die man zum Ausgang klettert. Das nächste Bild sollte man schnell unten links verlassen. Nun sieht man die Entführte, läuft zu ihr und gibt ihr das Tuch, ohne ihr zu nahe zu kommen, denn man muß noch eine Rose holen. Man springt von oben nach links und geht zu dem Platz, an dem man die Trompete geholt hat und holt die Rose. Dann geht man in den Brunnen und verläßt ihn durch den neuen Ausgang. Das Schloß betritt man wieder durch den gekennzeichneten Ausgang. Man rennt zur Entführten und gibt ihr die Rose. Puh!

The Seven Keys

Von Waltraud Müller

Bei diesem Textadventure steht man vor einem Tor und muß durch sieben Zeitreisen sieben Schlüssel finden.

Die dazu gehörenden Passwörter öffnen zum Schluß das Tor und damit ist das Adventure geschafft. Die Zeitreisen können willkürlich gewählt werden, sind also nicht an eine bestimmte Reihenfolge gebunden.

Kurzbefehle: I-Inventur, T-Textwiederholung, SAVE-Speichern (geht nur vor dem Tor).

Reise 1 - Zeit des Pharao

Hoch, frage Pharao, küsse Pharao, S, S, aus, O, schwimme, tauche, nimm Axt, gehe hinaus, W, S, an, N, runter, untersuche Fässer, öffne Fässer. Passwort: ANCH.

Reise 2 - Gegenwart

Ja, ENDE. Passwort: ATARI.

Reise 3 - 2. Weltkrieg

Man muß versuchen, zu einem Turm zu kommen. Der Weg ist jedesmal anders, kann also nicht beschrieben werden. Geht man dann die Treppe hoch (oder runter?), kommt man zu einem Tisch. Hebe Karte. Aufpassen! Auf dem Weg zum Turm erwischt einen irgendwo eine Bombe! Passwort: BOMBE.

Reise 4 - Steinzeit

Vier mal RETURN drücken, fange Beil. Passwort: UNGA.

Reise 5 - Hölle (Atomkrieg?)

Untersuche Typ, untersuche Knochen, nimm Knochen. Passwort: KNOCHEN.

Reise 6 - Mittelalter

Immer wieder nach N (ins Zelt) und S gehen, bis die Wache wegguckt. Dann das Gold nehmen, nach S gehen und es dem Bettler geben (gebe Geld). Passwort: EHRE.

Reise 7 - Star Wars

R2D2 eintippen. Passwort: ATOME.

So, das war's.

Gesucht/Gefunden

Andreas Dilling aus Eschenbach hat folgende Fragen und Tips:

Gothic

Ich habe es bisher noch nicht geschafft, drei Schritte zu gehen, ohne von irgendwelchen Monstern angegriffen zu werden. Spätestens beim vierten Kampf ging mir dann die Energie aus. Frage: Ist das der Sinn dieses Spieles, oder gibt es eine Möglichkeit, den Kämpfen aus dem Weg zu gehen, bzw. die Monster ohne Energieverlust zu besiegen?

Chimera

Hat schon mal jemand im Pausemodus die OPTION-, SELECT- und START-Tasten gleichzeitig gedrückt? Es erscheint dann ein Menü und am Bildschirm steht etwas von "Another different cattle of fish" (Ein weiteres großes Durcheinander). Mehr will ich nicht verraten, Ihr sollt auch noch etwas tun.

Die Dunkle Macht

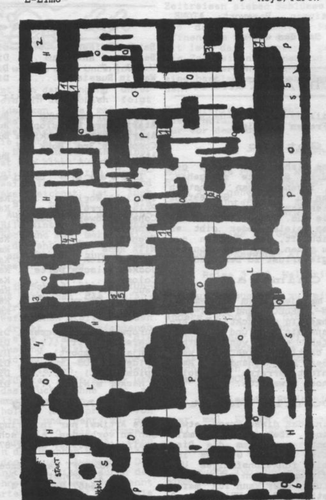
Es mag sein, daß diese Frage etwas albern klingt, aber ist es normal, daß ein Computerprogramm die Diskettenstation foltert? Gibt es inzwischen ein funktionsfähiges Update von diesem an sich gut gemeinten Adventure, oder kann ich meine drei Disketten auf den Müll werfen?

Yogi In The Greed Monster

Legende

P=Picknickkorb
O=Münze
L=Limo

S=Sweets
H=Honig
1-9= Keys/Türen



Kochbuch

Heute betrachten wir ein Gericht, frei aus dem Leben gegriffen:

Quarkfrikadelle

Zutaten:

500gr Magerquark
4EL gehackte Kräuter
(Dill, Petersilie, Schnittlauch)
2 Eier
1/2 Knoblauchzehe
100gr Semmelbrösel
50gr Butter
Salz, Pfeffer

Zubereitung:

Quark mit gehackten Kräutern, Eiern, Salz, Pfeffer, Knoblauch und Semmelbröseln vermengen. Aus dem Quarkteig Frikadellen formen und in einer Pfanne in der heißen Butter auf beiden Seiten goldbraun braten. Besonders gut schmecken die Frikadellen mit frischem Blattspinat als Beilage. Und wem dieses ganze Ökofutter nicht paßt, der sollte unter die Quarkmasse 50gr. in sehr feine Würfel geschnittenen, rohen Schinken mischen. Ehrlich gesagt schmecken die Frikadellen dann auch ein wenig pikanter!

Euer ZONG-Koch A. Kempen

PD-Software

von Markus Rösner

Eine neue PD-Liste wird ab der nächsten ZONG-Ausgabe erhältlich sein, die hier vorgestellten Neuheiten sind allerdings auch schon jetzt zu haben.

Fiffikus (PD-S20, 5,--)

Bei Fiffikus handelt es sich um ein Quizspiel für bis zu vier Spieler, die in der Art vom großen Preis um Punkte kämpfen, um sich schließlich in die Highscoreliste einzutragen. Das Spiel besticht neben dem Lerneffekt auch durch hohen Spielspaß, da es Spiel grafikmäßig schön bunt aufgemacht ist und auch Risikospiele usw. vorhanden sind. Ob alleine oder bis zu viert, dieses Quizspiel kann ich jedem nur empfehlen. Die Fragendisketten zum Spiel sind einzeln erhältlich:

Allgemeinwissen I+II (PD-S22, 5.--)
Europa/Erdkunde (PD-S23, 5.--)
Englisch I+II (PD-S24, 5.--)

The Whipping Top Dash (PD-S20, 5,--)

Erinnert ihr euch noch an Scromber aus der ZONG-Ausgabe 4/89? Nein? Kann ich gar nicht verstehen, ist doch ein super Spiel! Scromber ist ähnlich THE WHIPPING TOP. Mit einem Kreisel steuerst Du auf diversen Plattformen umher und mußt zum Ausgang gelangen. Doch Vorsicht ist geboten, tiefe Abgründe lauern. Da das Spiel in Dingen Grafik wunderschön definiert wurde und das Game zudem süchtig macht, landet es so schnell nicht mehr in der Diskbox. Auf der Rückseite dieser Diskette ist der Boulder-Dash Clone DASH. Ziel ist es, mit dem kleinen Mann alle Diamanten in einem Level zu sammeln, ohne dabei von den herabfallenden Steinen erwischt zu werden. Viele vorgefertigte Level sind vorhanden, wem die nicht reichen, der erstelle sich mit dem eingebauten Editor einfach ein paar eigene.

Daß dieses Spiel in Sachen Grafik etwas einfacherer gehalten wurde, tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Zudem ist DASH ja nur eine Beigabe zum genialen WHIPPING TOP. Die fünf Märker lohnen sich allemal.

Gamekiller (PD-U06, 5,--)

Nach vielen Nachfragen nun endlich bei uns erhältlich: Das Programm, mit dem man in Spielen nach Cheat-Pokes suchen und diese gleich mit einbauen kann. Eine komplette Anleitung dazu befand sich bereits in ZONG-Ausgabe 1/91.

Girl Slide Show (PD-E03, 5,--)

Ab sofort gibt es bei uns die neue PD-Karegorie "Erotik". Diese Disketten werden nur gegen Altersnachweis versand (einmalig genügt, wird gespeichert). Wir wollen nicht behaupten, alle E-Disketten seien nicht jugendfrei, aber wir wollen andererseits auch nicht den Ruf eines Erotik-Versandes erlangen. Da die Nachfrage nach diesen Disketten recht groß ist, sollen sie Euch nicht vorenthalten werden. Also: Im Falle einer Bestellung einmalig Ausweiskopie beilegen.
Beschreibungen zu den E-Disketten werden natürlich entsprechend spärlich ausfallen. Bei dieser handelt es sich eben um eine Bildershow, say no more. Auch hier achten wir natürlich, wie bei allen anderen PD's, auf hohe Qualität. Ihr bekommt also keinesfalls irgendwelchen Schrott!

Restposten

In unserem Lager stapeln sich immer noch einige Rest-PD-Disketten. Der Preis für diese Disketten beträgt ab sofort nur noch DM 3,50 pro Stück. Ihr solltet also schnell zugreifen. Folgende Titel sind noch erhältlich:

- CD-1 Compyshop Demo
- Caveman Joe/Die Maurer
- Compyshop Magazin September 1989
- Compyshop Magazin Juli 1989
- Compyshop Magazin April 1989
- Compyshop Magazin März 1989
- Compyshop Magazin Februar 1989
- Compyshop Magazin Januar 1989
- Compyshop Magazin Dezember 1988
- Compyshop Magazin Oktober 1988
- Compyshop Magazin September 1988
- Compyshop Magazin August 1988
- Compyshop Magazin Juli 1988
- Compyshop Magazin Juni 1988
- Compyshop Magazin Mai 1988
- Compyshop Magazin April 1988
- Compyshop Magazin März 1988
- Compyshop Magazin Februar 1988

Adventure-Programmierung

Wer mag sie nicht, diese Spiele, in denen man in eine völlig neue Welt versetzt wird, eine völlig andere Person ist und ein haarsträubendes Abenteuer erlebt. Auch für den Atari XL/XE gibt es eine Menge von ihnen, einige davon sind einfach genial. Ein Beispiel hierfür sind die Scott Adams Graphic Adventures oder das deutsche Spiel "Die Außerirdischen". Leider sind viele dieser Spiele nicht mehr erhältlich. Die SAGA-Serie z.B. wurde völlig vom Markt genommen und ist jetzt nur noch teilweise als Sammlung in der Textversion erhältlich. Schade um so schöne Spiele.

Der Sinn dieser Serie ist, Euch dazu zu animieren, eigene Ideen für Adventures zu entwickeln und in die Tat umzusetzen. Ein Vorgang der sicherlich eine Menge Zeit und Arbeit kostet, dabei aber sehr spaßig und lehrreich ist, und sich am Ende vor allen Dingen lohnt. Es gibt doch nichts besseres, als nach einer arbeitsamen Zeit sein eigenes Adventure fertig zu betrachten. Das Wichtigste beim Entwickeln eigener Adventures ist die Phantasie. Man kann noch so gut programmieren, ohne die nötige Phantasie wird es einfach nichts. Diese Serie wird Euch so nach und nach die nötigen Techniken zum Schreiben eines eigenen Adventures erklären. Nun aber mal los, schauen wir uns doch einmal die verschiedenen Arten von Adventures an ...

Der Abenteurer



Der Abenteurer in einem Spiel kann grundsätzlich in zwei Klassen eingeteilt werden. Zur Verdeutlichung hier einfach eine Ortsbeschreibung eines Adventures für beide Klassen:

"Ich befinde mich in einem dunklen, feuchten Raum. Ein leises Zischen dringt an mein Ohr."

"Du befindest Dich in einem dunklen, feuchten Raum. Ein leises Zischen dringt an Dein Ohr."

Der Unterschied ist klar: Während man im ersten Beispiel die Kontrolle über eine Figur im Computer übernimmt, befindet man sich bei der zweiten Version selbst mitten im Spiel. Für welche dieser Arten man sich nun entscheidet, hängt ganz allein vom eigenen Geschmack ab. Natürlich ist es spannender, selbst im Spiel zu stecken, aber wenn man stirbt, ist es auch umso grausamer ...

Die Aufgabe

Ein Adventure ist gerade deshalb ein Adventure, weil der Spieler eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat. Dies kann z.B. das Retten der Geliebten, das Finden eines Schatzes oder das Lösen eines bestimmten Rätsels sein. Ist die Aufgabe gelöst, ist das Spiel erfolgreich beendet. Wer jetzt sagt, "Donkey Kong" sei auch ein Adventure, hat sich geirrt, denn bei diesem Spiel hat man es nie geschafft, egal, wie oft man seine Geliebte rettet!

Adventurearten

Grundsätzlich kann man zwischen drei Arten von Adventures unterscheiden:

Action-Adventures

Bei diesen Adventures steuert man seine Spielfigur in Echtzeit, d.h. die Figur bewegt sich sofort, während man steuert. Die Steuerung erfolgt hier auch nicht durch Eingabe von Wörtern oder Befehlen, obwohl bei manchen Action-Adventures auch Befehlseingaben gemacht werden, sondern per Joystick. Einige typische Beispiele für Action-Adventures sind "Journey to the Planets", "Blinky's Scary School" oder "Techno Ninja".

Text-Adventures

Bei dieser Art von Adventures wird dem Spieler beschrieben, wo er - oder seine Spielfigur - sich gerade befindet. Danach kann der Spieler per Tastatureingabe sagen, was er tun möchte. Hierbei muß er sich natürlich an ein bestimmtes System halten, damit der Computer auch versteht, was er meint. Das meistbenutzte System ist der Verb-Objekt System. Eine Eingabe könnte also z.B. "NEHME STOCK" lauten. Diese Eingabe wird dann vom Computer mittels eines "Parsers" - ein Programm, das die Eingabe analysiert - umgesetzt und verarbeitet. Daraufhin erfährt der Spieler, was nun passiert, z.B. "Der Stock klemmt zunächst fest, danach springt er Dir plötzlich ins Auge und durchbohrt Deine Schädeldecke.". Damit wären wir auch gleich beim Thema "Frustspiele", das aber etwas später behandelt werden soll.

Grafik-Adventures

Entsprechen prinzipiell den Text-Adventures, nur wird hier zu möglichst vielen Orten auch ein Bild gezeigt, daß entweder nur die Stimmung erhöhen oder auch Hinweise geben soll.
Ob Grafik in Adventures sinnvoll ist, hängt nun auch wieder vom eigenen Geschmack ab. Manche möchten gerne ein Bild des beschriebenen Ortes sehen, manche möchten es sich lieber selbst vorstellen und nicht ein vorgefertigtes Bild anstarren.

Schlecht sind Grafiken jedenfalls, wenn sie entweder schlecht gezeichnet sind (und somit die Stimmung nicht erhöhen, sondern verschlechtern) oder beim Laden zu lange brauchen und damit den Spielfluß stören.

Sound

Geräusche und Musik sind in Adventures für den XL/XE recht selten. Richtig eingesetzt, kann dies aber auch sehr zur Stimmung beitragen. Man stelle sich vor, nachts allein im Wald zu stehen. Wenn man nun noch die passenden Knister-Knack und Heul-Geräusche hört, wird's so richtig gruselig. Freilich ist es nicht gerade einfach, passende Soundeffekte mit einzubauen.

Zeitlimit

Wenn man für die Lösung der Aufgabe nur eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung hat, nennt man das Zeitlimit. Gegen ein Zeitlimit ist prinzipiell nichts einzuwenden, allerdings sollte man darauf achten, daß das Zeitlimit auch logisch ist. Wenn man z.B. den Grafen Dracula töten muß, solange es noch hell ist, und stirbt, wenn es dann dunkel wird und man es bis dahin noch nicht geschafft hat, ist es logisch. Wenn allerdings ohne jede Vorwarnung plötzlich eine Nachricht wie "Deine Lebenszeit ist abgelaufen" dasteht und man tot ist, ist das äußerst #%*$$! Nebenbei entsteht durch ein Zeitlimit leicht die Frust-Gefahr.

Frustspiele



Zwei Beispiele für Frustspiele wurden bereits angesprochen: Das völlig unerwartete, unlogische Sterben in einer harmlosen Situation sowie der plötzliche Zeit-Ablauf. Es ist klar, daß man dem Spieler damit keinen Gefallen tut. Ein Adventure sollte nicht dazu da sein, dem Spieler zu zeigen, wie gemein der Programmierer oder wie blöd der Spieler ist, sondern es soll dem Spieler einfach Spaß bereiten! Spaß erreicht man natürlich nicht, indem der Spieler tausend Tode stirbt und immer wieder von vorne (oder beim zuletzt abgespeicherten Spielstand) anfangen muß, sondern indem der Spieler logische und sinnvolle Rätsel lösen muß und auch kann, d.h. indem er langsam aber sicher Erfolgserlebnisse hat. Neuere Adventures neigen sogar dazu, dem Spieler erst gar keine Möglichkeit zu geben, zu sterben. Man hat auch nicht die Möglichkeit, etwas falsch zu machen, wodurch man das Spiel nicht mehr schaffen kann. Man kann lediglich das, was man richtig machen kann, NICHT tun. Also:

Anti Frustspiel Regeln:

- Kein Sinnloses Zeitlimit!
- Keine tausend Tode!
- Keine durch eine falsche Handlung unlösbar machbare Situation!

In der nächsten Ausgabe werden wir dann anfangen, uns mit programmtechnischen Problemen zu beschäftigen.

Colorshift-Animation

Das hört sich ja ziemlich kompliziert an, oder? Ist es aber nicht, wie Ihr bald merken werdet.

Betrachten wir uns den Begriff einmal genau:

COLOR, zu deutsch FARBE. SHIFT, zu deutsch VERSCHIEBEN. ANIMATION, zu deutsch BEWEGUNG. Frei übersetzt also nicht anderes als "Bewegung durch Farbverschiebung". Klingt nicht mehr ganz so kompliziert, oder?

Wie kommt so etwas nun zustande? Der Atari hat, ganz im Gegensatz zu Computern wie zum Beispiel dem C-64 (Würg!) nicht nur Farben, sondern auch Farbregister. Ein Beispiel: Im Grafikmodus 3, 5 oder 7 können wir die Farbe, mit der wir zeichnen, durch den Befehl COLOR bestimmen. Mittels PLOT oder DRAWTO können wir nun auf dem Bildschirm zeichnen. Nun haben wir allerdings noch die Möglichkeit, die sichtbare Farbe der verschiedenen durch COLOR anwählbaren Farben umzuschalten. Dies geschieht z.B. mit dem Befehl SETCOLOR. Wir können also beispielsweise durch abwechselndes Schalten einer bereits auf dem Bildschirm verwendeten Farbe auf Schwarz und Weiß ein blinken erzeugen, ohne irgendeinen Zugriff auf den Bildschirm nehmen zu müssen. Dies wäre bereits eine Animation durch Farbumschaltung.

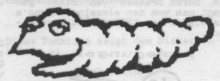
Nun stelle man sich vor, wir haben vier Farben, die in folgender Anordnung auf den Bildschirm gemalt wurden:

1234123412341234123412341234

Wenn wir nun der Reihe nach Farbe eins, zwei, drei und vier auf Weiß und jeweils die anderen Farben auf schwarz schalten, entsteht schon der Eindruck einer Bewegung von links nach rechts. Dies können wir noch verbessern, indem wir einen Grafikmodus wählen, der noch mehr Farben zur Verfügung hat. Am besten geeignet ist hier Grafikmodus 10. Hier haben wir insgesamt acht Farben + Hintergrundfarbe, deren sichtbare Farbe wir durch Schreiben von Werten in die Farbregister 704-712 ändern können. Colorshift-Demo Nummer eins veranschaulicht das Prinzip deutlich. Zuerst wird der Bildschirm aufgebaut, danach mittels einer kleinen Prozedur die Farben rotiert.

Anwendung

Mit Hilfe der Colorshift-Animation lassen sich vielfältige Aufgaben erfüllen. Man kann zum Beispiel Titelbilder damit auflockern. Colorshift-Demo Nummer zwei zeigt diesen Effekt. Zunächst wird ein Rahmen mit fortlaufenden Farben gezeichnet, während diese bereits rotiert werden. Nun erscheint in der Mitte noch ein kleiner Text und es wird munter weiter rotiert.



Die nächste Demo, Nummer drei, zeigt eine Anwendungsmöglichkeit für Spiele. Wer kennt sie nicht, diese Wurmspiele, in denen man einen immer länger werdenden Wurm steuert? Man zeichne ganz einfach den Wurm in fortlaufenden Farben und rotiere diese gleichzeitig, und schon bewegt sich der ganze Wurm ohne einen Finger zu krümmen. In der Demo wird der Wurm übrigens per Joystick gesteuert.

Auf der nächsten Demo (Nummer vier) werden einfach per Zufall farbige Punkte auf den Bildschirm geplottet. Durch die Rotierung der Farben entsteht auch hier wieder der Eindruck einer Bewegung. Da die

Farben geschickt rot/gelb gewählt wurden, sieht das Ganze nach einer Weile aus, wie ein loderndes Höllenfeuer. Grausig, nicht?



Die letzte Demo zeigt den Effekt, den man auch schon von vielen Spielen, wie z.B. "Dimension X" kennt. Durch nach unten hin immer breiter werdende Streifen wird der Eindruck einer dreidimensionalen Ebene erzeugt, auf der man sich bewegt.

Wie man sieht, kann man mit dieser einfachen, aber wirksamen Technik eine Menge tolle Effekte erzeugen.

Die Programme findet Ihr übrigens auf der Vorderseite der Programmdiskette. Das Colorshift-Menü kann vom Auswahlmenü aus angewählt werden. Durch Drücken von START gelangt man von den einzelnen Demo's aus wieder ins Color-Shift Menü zurück.

Anregungen



Hier noch einige kleine Anregungen, was Ihr mit ein bißchen Geschick noch alles machen könnt:

- Einen Wasserfall
- Ein gemaltes Bild mit echter Animation
- Ein richtiges Spiel mit Farb-Animation. Man muß ja nicht unbedingt alle Farben rotieren lassen. Eine Animation ist schon ab drei Farben, also auch in anderen Grafikmodi als 10, möglich.

Programmdiskette

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegter Diskette automatisch geladen. Im Auswahlmenü werden die Programme per Tastendruck geladen.

My Little Diary

Autor: Andreas Dilling
Programmart: Tagebuch/Texteditor
Bedienung: Tastatur
Kurzbeschreibung:
Einfacher Texteditor zum Erstellen von Tagebüchern oder Briefen.

Mit Hilfe dieses kleinen Programmes kann man sowohl sein Tagebuch, als auch einen Terminkalender, ein Adressbuch oder Diskettenbriefe schreiben. Durch die einfache Bedienung ist es für jedermann geeignet.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Die Bedienung

Nach Starten des Prorammes wird das Titelbild durch Tippen einer beliebigen Taste unterbrochen. Danach erscheint das Hauptmenü. Hier sind nun folgende Wahlmöglichkeiten:

Editieren

Das Editieren erfolgt wie im normalen Basic, mit der Ausnahme, daß die CLEAR-Taste gesichert ist. Per ESCAPE-Taste gelangt man in den sogenannten Escape-Modus. Ein nochmaliges Drücken führt zurück in den Schreib-Modus. Die Funktionen im Escape-Modus sind recht einfach: DELETE führt ins Hauptmenü, "<" löscht eine Seite, SHIFT "<" löscht den ganzen Text. Mit den Tasten 1-7 wird die Seite angewählt, per CONTROL "-" und "=" werden die Seiten einzeln umgeschaltet. Ein Druck auf die SPACE-Taste zeigt kurz die aktuelle Seitennummer an. Um eine Seite auf die aktuelle Seite zu kopieren, tippt man einfach SHIFT und 1-7.

Laden/Speichern/Zeichensatz laden

Bei diesen Funktionen ist einfach nur der Filename einzugeben, das Laden/Speichern erfolgt dann automatisch.

Zeichensatz wechseln

Hier hat man die Wahl zwischen dem normalen und dem internationalen Atari-Zeichensatz, sowie dem selbst geladenen, wobei die Page-Nummer angegeben werden muß.

Directory

Diese Funktion zeigt den Disketteninhalt an.

Druckroutine

Diese ist leider nicht vorhanden. Hier seid Ihr gefordert: Wer schreibt eine gute Ausdruckroutine für das Programm? Einsendungen werden natürlich (wie immer) belohnt.

Vektor Demos

Autor: Andreas Dilling
Programmart: Demo
Bedienung: Tastatur
Kurzbeschreibung:
Vektorgrafik-Demo

Die Vektor Demos zeigen, was man mit einigen einfachen Berechnungen im Turbo-Basic so alles machen kann. Zunächst hat man die Wahl zwischen PYRAMIDE, QUADER und OKTAEDER. Das gewählte Objekt wird auf den Bildschirm gezeichnet und daraufhin gedreht. Dies geschieht mittels einfacher Vektor-Berechnungen. Per SELECT-Taste gelangt man wieder ins Objekt-Menü zurück. Hält man die OPTION-Taste fest, wird die Animation solange gestoppt, bis die Taste wieder losgelassen wird. Per START-Taste kann das Programm unterbrochen werden, wird dabei aber nicht gelöscht, so daß man sich die Programme betrachten kann.

Ladeanweisung

Die Programme befinden sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und können vom Menü aus aufgerufen werden.

Die Programme

Beim Listen der Programme wird auffallen, daß sie sehr kurz gehalten sind. An Variablen wurden folgende benutzt:

AL ..... Winkel

AX, ... Eckpunkte des Körpers, gemessen in X- und Y- Richtung.
BX,
AY,
BY, usw.

H ...... Höhe

Es dürfte kein Problem sein, auch andere Figuren in die Programme einzubauen, oder?

Bei der Gelegenheit fallen mir aber gleich zwei kleine Punkte ein, die man bei den Programmen verbessern könnte:

1. Beim Zeichnen des neuen Figur wird erst der Bildschirm gelöscht, dann die Figur gezeichnet, was am Ende zu einem Flimmern des Objekts führt. Hier könnte man mit Page-Flipping arbeiten. Man zeichnet also die neue Figur zunächst auf einen nicht-sichtbaren Bildschirm, während noch die alte Figur sichtbar bleibt. Ist der Zeichenvorgang beendet, wird der Bildschirm umgeschaltet und somit die neue Figur sichtbar gemacht.

2. Die Programme sind relativ langsam, da ständig SIN- und COS-Berechnungen erfolgen. Um das zu beschleunigen, könnte man die benötigten SIN- und COS-Werte vorher in ein Array speichern und später immer nur von dort nehmen. Dadurch entfällt jegliche SIN-/COS-Berechnung während des Hauptschleife.

Dark Caverns

Autor: Markus Rösner
Programmart: Spiel
Bedienung: Joystick
Kurzbeschreibung:
Durch Höhlen fliegen.



Wer sich noch an den Einmannflieger aus dem Spiel TRAPPED (siehe ZONG 6/91) erinnert, fragt sich sicher, was denn aus dem kleinen Kletterer nach seiner Flucht geworden ist. Nun, hier ist die Fortsetzung (der Story): Da die Beamfunktion ja nicht funktionierte, versucht unser Bruchpilot, den Hersteller dieser Schrottkiste aufzusuchen. Da jener aber für seine schlechte Qualität inzwischen bekannt ist und sich vor Kundenservice und Garantieansprüchen kaum noch retten kann, hat er vor den Eingangshallen seiner Reklamationsannahme ein großes tödliches Labyrinth angebracht (das nennt man Kundennähe!). Damit man sich beschweren kann, muß man erst durch diese Höhlen des Todes, die eine tödliche Wand über der anderen haben. Berührt man nur einmal eine solche, stirbt man sofort und darf sich ein weiteres Mal von Anfang an durchkämpfen. Sicher nichts für Leute mit schwachen Nerven, aber gerade darauf baut ja der Hersteller (daß die Leute nämlich keinen Bock mehr haben, sich zu beschweren und es demzufolge sein lassen).
Steuere deinen Raumgleiter durch die Tiefen des Reklamationsannahmevorhöhlenlabyrinthes.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Die Bedienung

Der Raumgleiter wird per Joystick in alle vier Richtungen gesteuert. Berührt man eine Wand, ist das Spiel sofort beendet. Ansonsten sollte man durch alle Screens durchfliegen. Wer Lust hat, kann das Programm ja noch verbessern, z.B. indem man einen anderen Grafikmode benutzt, einen anderen Zeichensatz, bessere Sounds usw.

Mad Games

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Spiel
Bedienung: Joystick

Wer von Euch kennt die Zeitschrift MAD? Nun, ich will mich nicht darüber auslassen, interessant ist jedoch, daß in einer inzwischen sehr alten Ausgabe einmal ein Report über Videospiele enthalten war. Dort gab es dann auch ein paar Ideen für "Videospiele aus dem echten Leben". Diese Spiele findet Ihr hier in einer Umsetzung für den XL/XE. Es gibt vier Disziplinen. Aufgabe ist es, die anfangs vorhandenen neun Personen alle heil durch den Alltag - also durch alle vier Disziplinen des täglichen Lebens - zu bringen. Nach Booten der Diskettenrückseite und Betätigen der Start-Taste geht's los ...

Panik
Das lebensgefährliche Fußgängerspiel

Als erstes gehen die Leute aus dem Haus und wollen zur Arbeit. Dazu müssen sie aber leider erst eine stark befahrene Straße überqueren. Die Fußgängerampel schaltet, wie im echten Leben, willkürlich zwischen "Gehen" und "Warten" um. Man ist also auf sich selbst angewiesen. Natürlich sieht man die Autos erst im letzten Moment angeschossen kommen! Man sollte also versuchen, möglichst viele der neun Leute heil über die Straße zu bringen. Wer angefahren wird, ist tot! Per Knopfdruck geht's los.
Hat man wenigstens einen heil nach drüben gebracht, geht's weiter mit:

Quetsch
Das morgendliche Sardinenbüchsenspiel

Man sieht nun die U-Bahnhaltestelle sowie die soeben eingefahrene U-Bahn. Per Knopfdruck geht's dann los: Die Türen der U-Bahn öffnen sich und es bleiben nur einige wenige Sekunden Zeit, die ganze Masse der wartenden Leute in die U-Bahn zu quetschen. Ist die Zeit abgelaufen, schließt sich die Tür gnadenlos - wie im richtigen Leben - und die U-Bahn fährt los. Wer nicht drin ist, kommt zu spät und wird entlassen. Klar ist, daß die übriggebliebenen Leute die eigenen sind, und damit von der Gesamtzahl abgezogen werden, ätsch!
Die Steuerung ist übrigens ganz einfach: Das Fadenkreuz wird per

Joystick gesteuert, wenn der Knopf festgehalten wird, wird der Mann mit dem Fadenkreuz mitbewegt. Übrigens: Fällt ein Mann auf die Gleise, ist er ebenfalls tot, wie im echten Leben ...

Sollten wider Erwarten noch einige der neun Leute übrigbleiben, geht es weiter mit:

Hirnlos
Das heimtückische Fernsehwerbungsspiel

Die Leute sind nun einigermaßen heil zur Arbeit gekommen und werden nun gnadenlos mit Werbung beschossen. Links sieht man den Fernseher, aus dem laufend die Werbebotschaften herausgeflogen kommen. Rechts sind die verbleibenden Leute dargestellt und können wieder per Joystick und Knopf gesteuert werden. Wird ein Mann von einer Werbung getroffen, wird er Hirnlos und ist somit verdummt, also ausgeschieden. Rettet also mindestens einen der übrigen Leute, dann geht's weiter mit:

Glitsch
Das städtische Hundescheißspiel

Nun wollen die Leute zurück nach Hause und müssen wieder einmal eine Straße überqueren. Leider hat sich vorher schon ein Hund der Straße als Klo bedient und dort eine Menge eklige Haufen hinterlassen. Um heil über die Straße zu kommen, muß man also den Haufen ausweichen. Tritt man hinein, rutscht man aus und bricht sich das Genick, doad, gewaist, wie im echten Leben. Wer schafft's?

Ziel sollte es sein, alle neun Leute heil durch alle vier Disziplinen zu bringen!



Thundermaze

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Spiel
Bedienung: Joystick
Kurzbeschreibung:
Alle Diamanten sammeln.



Atritos gehört zu einer dieser kleinen Wichte, wie wir sie eigentlich nur aus Computerspielereien kennen, und die nichts besseres zu tun haben, als den lieben langen Tag in irgendwelchen Untergründen nach Diamanten zu suchen (warum auch immer). Stellt man sich vor, man müsse sein ganzes Leben lang Diamaten suchen, kommt einem das sicher sehr langweilig vor, aber andererseits kann es um einen innerhalb eines Blitzes geschehen sein, wenn man nicht genug aufpaßt. Warum diese Vergänglichkeit?

Atritos lebt und sucht in einem Labyrinth nach Diamanten, in dem es von kleinen Blitzen auf den Gängen nur so wimmelt.
Nur Du kannst ihm helfen, sein Leben zu verlängern und ihm den Spaß an den Diamaten zu geben. Alles was Du tun mußt, ist ihn durch das Labyrinth zu steuern, ohne ihn in Berührung mit den Blitzen kommen zu lassen.
Ein weiteres Problem besteht darin, daß die lieblichen Blitze eine Menge Sauerstoff des Untergrundes verbrauchen. Daher steht unserem Held Atritos nur eine begrenzte Zeit pro Level zur Verfügung. Schafft unser Held den Klunker nicht schnell genug ran, erstickt er elendig (da hat er gelitten).

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Die Bedienung

Die Steuerung erfolgt per Joystick in Port eins. Im Titelbild wird der Startscreen per Tastendruck A-Z gewählt. In dieser Version sind insgesamt 10 Level vorhanden. Eigene Level können mit dem ZONG-Grafikeditor aus Ausgabe 12/89 erstellt werden, der entsprechende Auswahlscreen befindet sich auf der Programmdiskette. Wenn Ihr eigene Bilder gemacht habt, sendet sie uns bitte ein, jede Veröffentlicung wird wie immer honoriert!

Musikbonus

Autor: Markus Rösner
Programmart: Demo
Bedienung: Keine
Kurzbeschreibung: Musikdemo



Das berühmte Lied aus der Fernsehserie "Jagdszenen in Hollywood" diesmal in einer Umsetzung für den XL/XE. Per START-Taste gelangt man ins Auswahlmenü zurück.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

Angebote

XF-551 Floppy
Preis: DM 230,-- VB.

Norbert Nickel, Eugen-Kaiserstr.31a
6455 Erlensee I

Hardware:

Atari 600 XL incl 64KB Speichererw. + Orange-Monitor + 1050 Floppy + 1027 Drucker + 7-8 Bücher, 3 Joyst, 2 Diskettenboxen, 6 Modulen, 2 Datasetten, 10 Kassetten u.v.m.
Alles zusammen fur DM 425,--.

Martin Rupps, Beethovenstr. 4,
7311 Hochdorf

Kassettengames:

Ich löse z.T. meine Kassettensammlung auf. Natürlich alles nur Originale mit Originalverpackung. Liste gegen DM 1,-- Rückporto oder gegen eigene Liste (wäre auch am Kassettentausch interessiert) gibt's bei:
Markus Rösner, Fachriastr. 9,
7107 Nordheim 2

Verkaufe Spiele (Originale):

Speed Run (Diskette)
Ninja Commando (Kassette)
Mountain Bike Simulator (Kassette)
Collapse (Kasette)
Doppelpack (Kass.): Drelbs, Timeslip, Fort Apocalypse, Elektraglide
Preise sehr günstig, bitte anrufen:
Peter Hesse, Kupfergasse 8,
3447 Meißner 1, Telefon: 05657/7233

Verkaufe

- BASIC XL, Modul v. OSS VB DM 60,-
- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

Gesuche

Suche Datasette 100% O.K., Feezer f. 800XL/130XE mit Anleitung und Wortschatz zu Dallas Quest.
M. Michalak-Mann, Kirchstraße 87,
4352 Herten

Suche COS/SIN-Routine in Assembler! Am besten im ATMAS II-Quellcode, benötige auch PLOT und DRAWTO aus Mercanery oder selbstgeschriebene!

Andreas Dilling, Friedhofweg 8,
W-8489 Eschenbach.

Suche Atari-Maltafel bis DM 80.--

Norbert Nickel, Eugen Kaiserstr.31a
W-6455 Erlensee 1

Suche AMPEL/AMD-Programm!

Viktor Wack, Hardenbergerstr. 10,
O-7030 Leipzig.

Suche ANTIC-Hefte

May-82, July-82, Sept-82, Feb-83, May-84, Jan-85 - Feb-87, Apr-87 - Sep-87, March-88, April-88, July-88 - Sept-88, Nov-88, Juni-89 - Aug-89

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4
Telefon: 06181/87539

Suche 8-bit TB-Programmierer zum Erfahrungsaustausch, evtl auch zum gemeinsamen Programmieren eines Spieles. Dauert zwar länger, da sich wahrscheinlich nobody aus dem 7xxx-raum (HN) meldet aber was soll's.

Suche KE-SOFT Infodisks 1-12!

Suche Maltafel!

Anschrift: Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Suche "Black Lamp" für Atari XL/XE!
Michael Seibert, Lehbeschring 38,
W-6682 Ottweiler

Kontaktadressen



An dieser Stelle findet ihr immer die wichtigsten Adressen aus dem XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu den einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden.

- ABBUC e.V.
  Wieschenbeck 45
  W-4352 Herten

  Größter deutscher Atari 8-Bit Club, Clubmagazin, PD-Service, Bauplanservice, Reparaturservice.

- AMC-Verlag
  Armin Stürmer
  Blücherstraße 17
  W-6200 Wiesbaden

  Softwareproduzent und -versand, AMC-Soft Magazin.

- Dresdener Computer Center
  Kaitzer Straße 82
  O-8027 Dresden

  Atari XL/XE Fachgeschäft.

- EDV-Computer Shop
  Todtnauer Zeile 4
  W-1000 Berlin 28

  Zur Zeit einziger Atari XL/XE-Händler in Berlin.

- Hamburger Atari Club
  Matthias Faust
  Barmwisch 17
  W-2000 Hamburg 71

  XL/XE-Club, Clubmagazin, PD-Service.

- Computer Studio 2000
  Gohliserstraße 21
  O-8028 Dresden

  Softwareproduzent und -Anbieter.

- KE-SOFT
  Frankenstraße 24
  W-6457 Maintal 4

  Softwareproduzent und XL/XE-Versand, ZONG-Magazin, PD-Service.

- Klaus Peters
  Von Humboldtstraße 28
  W-5620 Velbert

  Hardware & Reparaturen f. XL/XE.

- Stichting Pokey
  T.a.v. John Maris, Rudolf Kahl
  Postbus 798
  3100 AT Schiedam
  NEDERLANDE

  Holländischer Club zur Erhaltung des XL/XE, Clubmagazin.

- Power Per Post
  Melanchtonstraße 75/1
  W-7518 Bretten

  Softwareproduzent und -Versand.

Aufruf

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste stehen: Schickt sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine Beschreibung des jeweiligen Angebots zusendet. Zweifelhafte Adressen werden nicht veröffentlicht.